零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 Vol.199 5月
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

全方位报道夺魂之镰 进击吧！涅法雷姆

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



新游大碗
大航海时代V
十五年等来这么个东西！

极速体验
奇迹时代3
时代已至，奇迹吾创

游边戏外
改变暗黑世界的十三个女人

单机强打攻略
模拟城市5
轻松拥有日入万金的大都市！

英雄联盟专区
S4脱坑宝典
拼抢凶悍的下路双人组

封面COSER
圣斗士冥王神话
南风

2014ChinaJoy Cosplay 网络盛典
www.chinajoy.net

5月

CONTENTS 2014.05

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片
细数各种游戏的画面质感

010 新游大腕
大航海时代 V
十五年等来这么个东西！

014 网游最前沿
魔界村
幻想神域 OL
天谕

020 网游攻略全指引
黑金
水战巨人峡湾 陆战夺旗血牙山
龙之谷
剑指最强对手！

024 强档预报
真三国无双 7 with 猛将传

028 单机新作预告
看门狗
重返德军总部：新秩序
杀手已死
火焰限界

034 极速体验
全方位报道夺魂之镰
进击吧！涅法雷姆
奇迹时代 3
时代已至，奇迹吾创

042 单机强打攻略
模拟城市 5
轻松拥有日入万金的大都市！

048 游边戏外
改变暗黑世界的十三个女人

054 英雄联盟专区
瓦解生命的巨眼：虚空之眼维克兹
S4 脱坑宝典：拼抢凶悍的下路双人组

060 GAME 后勤组
攒机月月谈
吊渣天的硬件配置
时尚 IT

064 面对面
ChinaJOY2014 优秀 COSPLAY 选手大点兵

068 第一现场
直击《魔女战争》日本地区独代签约仪式

069 玩家交流
每月动向
编辑部黑镜头

071 微专栏

电攻网游风云榜



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张贞颖
美术编辑：欧阳瑛 费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

热门网游测试表









十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
英雄联盟	CGWR: 9.11 分
TERA	CGWR: 8.67 分
黑金	CGWR: 8.39 分
刀剑 2	CGWR: 8.30 分
神雕侠侣	CGWR: 8.11 分
江湖	CGWR: 8.08 分
无限世界	CGWR: 8.04 分
射雕 ZERO	CGWR: 8.04 分
新大话西游 2	CGWR: 7.98 分
沃土	CGWR: 7.86 分

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
奇迹时代 3	9.1
术士 2：放逐	8.9
大航海时代 5	8.9
恶魔城：暗影之王 2	8.5
神偷 4	8.2
泰坦陨落	8.0
暗黑破坏神 3：死神之镰	8.0
南方公园：真理之杖	7.8
模拟山羊	7.4
乐高：霍比特人	7.4

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

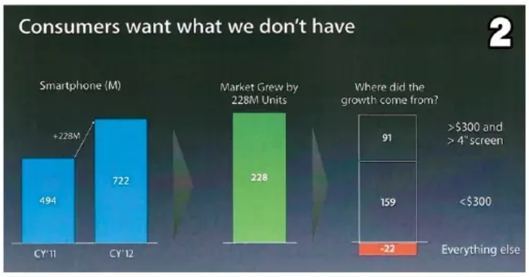
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS
游戏新闻

编：公羊　美：grass

微新闻

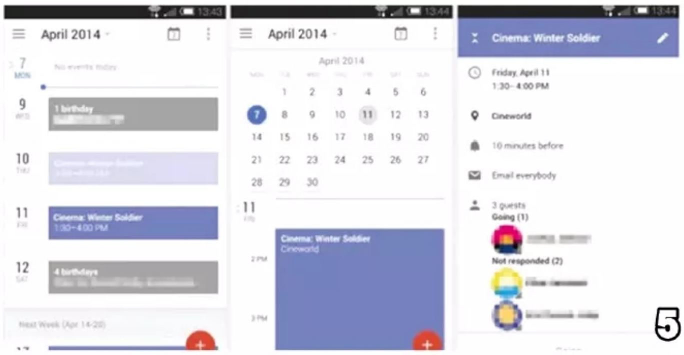












1 微软对旗下应用商店的定价进行调整

微软日前宣布他们将会采取新措施进一步巩固 WP 和 Windows 商店中的定价层次结构。此举是为了协助开发者开发通用性应用，这类应用将支持上述两个平台，消费者只要在其中一个平台购买了该应用，在另外一个平台就可以免费使用该应用。

2 内部资料显示 iPhone 发展遇阻 大屏成必然

美国科技博客 Re/code 披露的苹果公司内部幻灯片显示，该公司目前的 iPhone 型号面临着发展遇阻的不利形势，因此推出大屏幕 iPhone 已经势在必行。

3 加入新 iPhone 战局：亚马逊欲 9 月发 3D 手机

智能手机的战争一般我们只聚焦在苹果和三星身上，但据《华尔街日报》的报道，亚马逊也似乎想分一杯羹，其拟在今年正式加入苹果和三星的战局，成为第三方力量。

4 调查显示：65% 的孩子每天都要玩网游

44.5% 的儿童拥有自己的手机，65% 的孩子每天会玩网络游戏，84.8% 的孩子拥有 QQ，……近日，《媒介与儿童——2013 中国青少年宫儿童媒介素养状况调研报告》在广州市少年宫发布，这份报告首次全面反映了中国城市儿童的媒介接触、使用和素养状况，其中的调查数据让人感到惊讶，并令人反思。

5 谷歌正测试全新设计的日历应用

自从谷歌全新的设计语言 Project Hera 曝光以来，针对于这款全新设计语言的传闻就一直不绝于耳，而近日，外媒又爆出谷歌正在测试全新的谷歌日历应用，从目前曝光的截图来看。新的应用将会与之前的谷歌日历有着重大的变化。

6 专利纠纷案引出内部文件 三星欲放弃 Android 单干

三星与苹果的专利官司让两家公司的大量内部文件得以公开，从中也暴露出了这两家当今 IT 界巨头对于竞争对手乃至业界的一些观点。上周，三星提交了一份内部文档，该文档中就大量提到了三星对于苹果、谷歌以及其他 Android 设备制造商的看法。文档中，三星提到了苹果是自己最大的对手，未来的最大目标依然是“减缓苹果产品的销售速度”。然而令不少人惊讶的时，文档中还提到，尽管三星是借助于 Android 生态系统走向成功的，但是公司多年来却一直计划放弃这个平台，并尽快改用自己的操作系统。

7 NSA 否认已利用 OpenSSL“心脏流血”漏洞多年

在 OpenSSL 的“心脏流血”漏洞被曝光后，有人立即推测美国政府早就发现了该漏洞，并利用漏洞搜集情报。彭博社的报道称，美国国家安全局（以下简称“NSA”）至少两年前就发现了漏洞。彭博社指出，NSA 放任该漏洞的存在与其保护美国公民的使命相悖。NSA 对此予以否认，并在 Twitter 上发表声明称。

8 面对进击的腾讯和百度，智能识别技术创业者们开始“抱团”了

不久前，腾讯宣布微信对外上线智能开放平台，向微信服务号和第三方应用开放语音识别技术和图像识别技术，而早在去年，百度也面向开发者开放了包括语音识别、面部识别等技术的接口。两大巨头们的做法显然是为了各自的平台来争夺开发者，但同时，他们的这一策略也为图像识别、语音识别等技术提供商们提出了难题——作为往往只专注于一个领域的创业公司，如何与全面出击的百度、腾讯们展开竞争？答案是：抱团。

9 跳票半年之后，Reeder 2 for Mac 终于推出测试版

喜欢用 RSS 阅读工具的用户如果没用过 Reeder 应当是理解不能了，这款在 RSS 阅读器上打磨最久的骨灰级产品今天放出了 Reeder 2 for Mac 的免费测试版。

10 在支付领域，中国和美国只能是两个平行的世界

在报道中国和硅谷两个科技生态环境中，我们总是看到诸多交集。远的不说，近一两年来以 Evernote、Uber、Airbnb 等新一批硅谷明星公司先后尝试用一些新的方法进入中国内地市场就是例子；微信在美国宣传“Wechat 可以做所有的事情”，小米虽然并未真正落地美国，但是请来 Hugo Barra 之后，硅谷的创业者几乎很少有不知道小米这家公司的。不过在这众多交集中，你会发现有一个领域，中国和美国几乎一直处于两个平行世界里，就是支付。

11 Dropbox 承诺聘用赖斯不会改变原先的隐私立场

Dropbox 聘用前美国国务卿及国家安全顾问康多莉扎·赖斯（Condorleezza Rice）的消息一经宣布，整个互联网一片哗然：现在数据隐私尤其是国家安全局（NSA）及其窃听计划处于口水的风口浪尖，聘用这样一位在布什政府期间为窃听装置做过辩护的前政府高官为一家云存储公司出谋划策合适吗？

12 乘虚而入 谷歌为 XP 用户提供 200 美元 Chromebook 折扣

Windows XP 刚刚离我们而去，谷歌就抓住机会乘虚而入，立马降价 Chromebook，拉动人气。由于诸多企业用户尚未决定升级方向，谷歌向企业用户们抛出绣球：凡是 XP 用户升级，每一台 Chromebook 价格都可以优惠 200 美元。

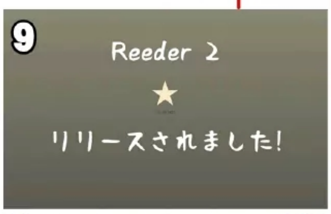
13 菲组织外国记者赴仁爱礁 收到欢迎来中国短信

3 月底，菲律宾组织了一大波外国记者强行冲破我海监防线，非法登录我国仁爱礁 . 4 月 1 日，在被问及乘菲方民用船只赴仁爱礁的各国记者有何体验时，菲总统府新闻官科罗马称，这些记者收到中国运营商发来的手机短信：“欢迎来到中国”，菲律宾运营商全球电信正在调查此事。

















保护隐私，别人休想趁你不在乱动乱看你的电脑

站起来喝水的功夫，同事用你的电脑替你发了条出柜微博；设置了非常安全的 16 位大小写字母混合密码，结果每次解锁电脑都累死自己。

GateKeeper 是一个会记录位置的蓝牙“钥匙”，当你带着 GateKeeper 离开你的电脑时，电脑会自动锁定，走进电脑时自动解锁。同时也可以当做蓝牙防丢器使用。

从 kickstarter 上的描述来看，GateKeeper 有一个随身携带钥匙扣大小的 Key 和一个插在电脑上使用的 USB lock，安装程序后输入你的开机密码，GateKeeper 通过判断你和 USB lock 的距离来自动锁定／解锁你的电脑，你也可以自由设置锁定／解锁的距离，或者仍然需要密码解锁。

既然内置了蓝牙 4.0，GateKeeper 还可以当做蓝牙防丢器使用。你可以挂在行李上、放在钱包里或者给你家的狗狗戴上防止它悄悄从你身边跑走。

最大的优势在于保护你电脑安全的同时省去了输入冗长密码的烦恼。在工作场景下可以帮助你保证电脑数据的安全，在生活场景下能保护你的隐私。通过距离自动锁定／解锁的设计让普通人也可以方便得保护自己的数据和隐私安全。

公羊：要是有人把 USB lock 拔了，不知道自锁功能还有效不。


智能锁，自能锁

传支付宝正测试指纹支付功能

据消息人士透露，支付宝正在测试手机指纹支付功能，并在密集测试多款支持指纹识别的智能手机，其中包括还未上市的云 OS 手机。

据硬件厂商方面的人士透露，支付宝很早就对指纹支付进行技术储备，目前已经有实验机进入内测阶段，而对于手机商的合作也持开放态度。

此次消息称，支付宝的指纹支付功能将率先在国外品牌手机上实现，如此三星 GALAXY S5 可能性似乎最大。而等到第二季度将全面支持国内指纹手机，其中阿里集团的云 OS 被曝已经在进行集中测试。

公羊：在这段时间出现，是不是意味着可以有效克制“心脏流血”呢？


不知道能否克制心脏流血

玩赛车游戏就得用这个科幻前卫模拟器

Oculus Rift 非常炫，配套的游戏设备当然得更炫。为了用虚拟现实眼镜玩赛车游戏，一个大神 DIY 出了这个帅气的摩托车控制器 RiftCycle。

准确来说 RiftCycle 的制造者是《创：战纪》的狂热粉丝，所以这个控制器和电影里电子世界的摩托车非常相似。骑在这极具科技感的模拟器上驰骋，再加上 Oculus Rift 带来的超强立体感，还有比这更上档次的事吗？

注意视频中试玩者面前的屏幕，当他头部转动的时候游戏视角也会变化。凭借着 Oculus Rift 的帮助，我们终于能够实现玩赛车游戏时到处看风景了。

制作者没有公开 RiftCycle 的技术细节，我们也不知道它是否会投入市场。不过随着虚拟现实概念的逐渐普及，类似的游戏设备肯定会越来越多。

公羊：对于游戏高端宅来说，这个怎能不入手一个！


酷炫狂拽威震天！

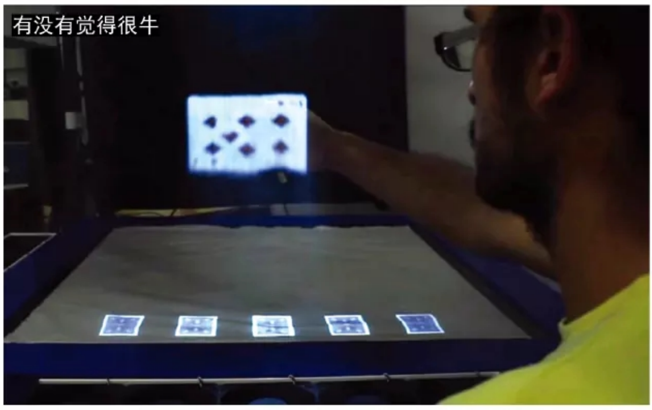
这创意神了：用手摸得到的全息图像

虚拟现实概念随着 Oculus rift 逐渐变得火爆起来，但玩的时候你只能“眼看手不动”，还不够现实。现在科学家开发出了一种新的设备，让你能用手摸到虚拟的物品。

科学家用烟雾和光相互配合，形成了漂浮在空中的图像，看上去和全息有几分类似。你只要伸手过去就可以触摸到这些图像，随意翻转它，甚至改变它的样子。最棒的是，这种技术不需要你佩戴任何设备。当然了，这种图像一样不会有手感就是了。

MisTable 十分有趣，但它现在还很不完善，需要改进的地方有很多。不过，这种极富创意的新技术或许给未来的虚拟现实指出了另一条出路。

公羊：随着全息概念日益火热，目前已有诸多公司在研究、推出全息概念产品，不知什么时候可以真正出现在我们老百姓手中。


有没有觉得很牛

索尼新掌机 PS Vita 5 月 6 日登陆美国市场

据美国瘾科技 4 月 8 日报道，索尼新版 PSV 将于 5 月 6 日进入美国市场。新版 PSV 将变得“更薄、更轻”。随机捆绑《无主之地 2》和 8GB PSV 存储卡。

索尼公司 8 日证实，从 2014 年 5 月 6 日起，美国消费则可订购新版的 PSV。与旧版相比，新版 PSV 的电池将更加持久耐用。

不过值得注意的是，新版 PSV 将放弃旧版的 OLED 屏幕，改用 LCD 屏幕。这一改动可能影响画质。

此外，美版 PSV 似乎暂只发售黑色款。偏好鲜艳外观的玩家可能要先沉住气了。

公羊：PSV 销量回暖的势头要来了么？


“更薄，更轻”的新版 PSV

叫好不叫座，微软 Surface 平板电脑销售遭遇重挫

在去年圣诞节期间稍有起色之后，微软 Surface 平板电脑销量在上个季度继续下降。微软在最新报告当中并没有给出具体销售数字，而是给出了上季度 Surface 平板电脑业务销售收入，其中包括平板电脑和配件销售收入，如键盘盖等等配件。微软表示，上季度 Surface 平板电脑销售收入为 5 亿美元，该公司 2013 年第四季度 Surface 平板电脑销售收入为 8.93 亿美元，显然，上季度销售收入大幅下降。不过和去年同期相比，Surface 平板电脑销售收入还是成长了 50%。

放眼整个业界，Surface 并不孤单，苹果 iPad 业务增长已经停滞，周三该公司公布一季度财报，预期 iPad 业务在第二季度有所成长，事实上，iPad 今年第一季度销售为负增长。看来，主力产品线增长陷入停滞是许多厂商今年必须面对的大问题。



公羊：Win 系的设计多半还是让人不能忍，Android 和 iOS 都没什么好升级的了，啥也不缺，确实没道理卖得出去。

《帝国时代》最新续作将登陆移动平台

作为微软最负盛名的 PC 游戏，《帝国时代》系列伴随着一代人的成长，同时也塑造了一个又一个的经典，而近日，微软正式宣布了《帝国时代》系列的最新续作《帝国时代：征服世界》。

与以往的帝国时代系列有所不同的是，《帝国时代：征服世界》是一款移动端专属的游戏，而玩法上《帝国时代：征服世界》则侧重于作战策略与对单位的操控，对于基础建设方面比重则较轻。不过在《帝国时代：征服世界》中，你依旧可以领略到《帝国时代》系列的独特魅力，而系列的游戏元素也得以完整保留。

此外，从微软处获悉，《帝国时代：征服世界》的 iOS 版与 Android 版将会在今年夏季正式发布，当然 Windows Phone 版本的开发也将会在计划之中，至于语言方面，除了英文版之外，日语以及中文也在支持之列，特别要说明的是，简体中文版将会由 360 负责发行。

公羊：今年春夏真的是经典重出的旺季嘛！ PS：WP 依旧是姥姥不疼舅舅不爱的孩子啊。



有多少人准备着重温经典

T-Mobile CEO：黑莓，我们错了，请你留下来

近日 T-Mobile CEO，John Legere，向黑莓发表了一封公开信。信中表达了对黑莓这位老伙伴的忠诚，声称公司并无过河拆桥之意，仍希望两者间继续展开合作。

这究竟是怎么回事呢？一切都要从 2 月份开始说起，当时 T-Mobile 推出一项针对黑莓用户的零首付换购 iPhone 5s 的优惠活动。随后黑莓反应激烈，公司 CEO 程守宗痛批 T-Mobile 人艰不拆。紧接着在 4 月 1 日（没错，就是愚人节）宣布，将从 4 月 25 日起终止与 T-Mobile 的设备授权协议，这意味着后者将不能销售黑莓的设备。程守宗甚至建议黑莓用户转投其他运营商，彻底与 T-Mobile 拗断。

对此 T-Mobile 采取了一系列措施，试图挽回自己的这位老伙伴。一方面向用户承诺，将继续提供黑莓手机的售后支持，请大家放心。另一方面在公开场合，John Legere 苦口婆心地说服黑莓，动之以情、晓之以理——他率领的 T-Mobile 是绝对支持黑莓的，甚至为黑莓用户准备了 100 美元的购机折扣。

不过这 100 美元的折扣，不仅对黑莓手机有用，同时也能够用来购买 T-Mobile 的其他品牌设备。所以说到底，T-Mobile 只是不希望与黑莓交恶，无论是苹果还是黑莓，只要用户还在用 T-Mobile 的服务，那就都无所谓。

公羊：T-Mobile 想要长袖善舞，结果差点搞砸了。



黑莓，我们错了，请你留下来

编：小C　美：grass

游戏光片

细数各种游戏的画面质感

在游戏画面方面，质感一直是玩家所关注的地方。现在的玩家水平在不断提高，评判一个游戏的好坏也不光要用可玩性一个方面来评量了。其中画面的视觉效果，质感的表现都能更深层次的体现出一个游戏的好坏。它主要针对游戏场景，特效制作，人物的三维制作等方面，如果一个游戏没有了质感，那每个动作画面，都显得那么平淡无奇，甚至更有点像卡通画一样了，根本没有真实的视觉享受，让玩家无法置身于游戏所设计的世界内。对于现在次时代游戏的来临，游戏画面更上升了一个档次，质感是不是更应该让我们去关注的呢？让我们来看看这些现在或以前游戏中画面的质感吧。



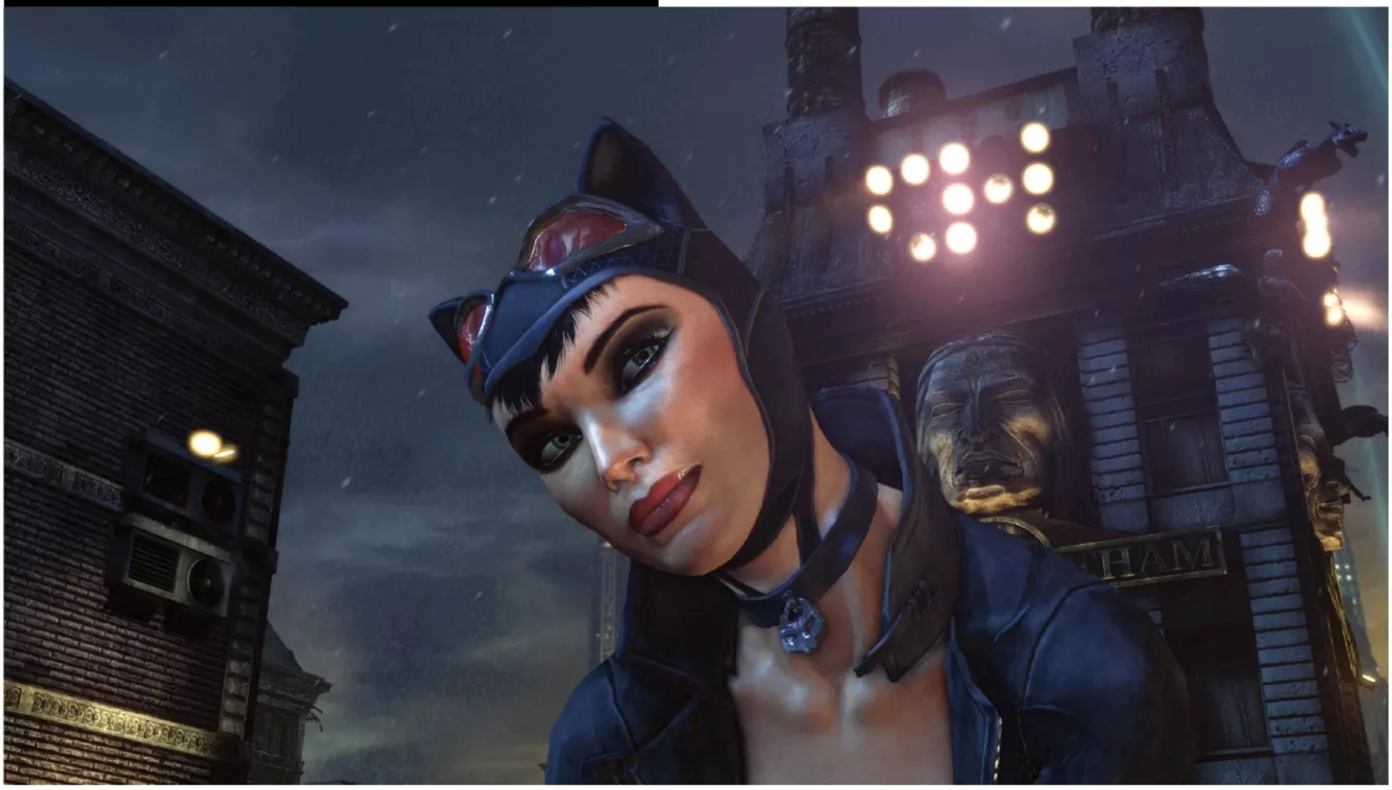
变节者 x 黑色黎明

这是一款 12 年发布的 FPS 游戏，这里有两个不同场景，石头与坦克质感的不同体现，在黄沙中，各种石头细致的表现配上土黄的颜色再加上坦克车颜色的搭配，同时配上烟雾的效果，质感的表现淋漓尽致。另外的场景上，海边的场景也通过石头，陆地以及植物，很好的体现了出来。



蝙蝠侠阿甘之城

对于皮肤的质感，小编觉得应该是体现最细腻的地方了，因为人脸上的明暗关系层次太多了，对于人物皮肤质感的刻画，直接影响到游戏的品质了。对于这个猫女的刻画，有着很好的视觉冲击力，首先对于皮肤的感觉，能够十分的融入到这个场景中，完全没有违和感，对于人物的刻画也非常明显，凸显了猫女的性格，其脸上的高光和暗调也体现出来。



古墓丽影

同样是人物的刻画，特地选取了一张大家所熟悉的一款游戏，古墓丽影中的劳拉，是深受玩家所喜欢的，其火辣的身材配上美丽的面孔，无一不让人难忘。所以游戏中的刻画更是细致，这张画面中皮肤的质感就不用说了，加上纹理体现还有面部光影的结合，把人物很好的刻画出来。





寂静岭

对于人物与环境的表现，这款游戏应该也是无可挑剔的。昏暗的灯光，把人物脸上的沧桑感完完全全表现出来。但是其游戏有不少恶心加上恐怖的画面，也是让玩家无比难忘。



上古卷轴

上古卷轴画面的惊艳程度出乎了我的意料，觉得有点接近于实景。特别是建筑物，植物的细腻程度，都是显得异常细致。其 Bethesda 采用改良版 Havok 物理引擎和 HDR 光效创造出更为逼真的场景，此外内容程序化生成工具也使开发者能迅速创建各种高细节度地形。



战神 3

战神 3 最具代表性的场景：站在泰坦身上，和海神波塞冬作战。看到这幅图我就惊呆了，很震撼，其画面水纹的特效，以及石头的表现，其反射光效方面无与伦比。

光晕：致远星

拥有高分辨率材质贴图和惊人的光影，在纹理材质方面做的同样可圈可点，对于画面表现力方面，放在 PC 机上都是佼佼者。



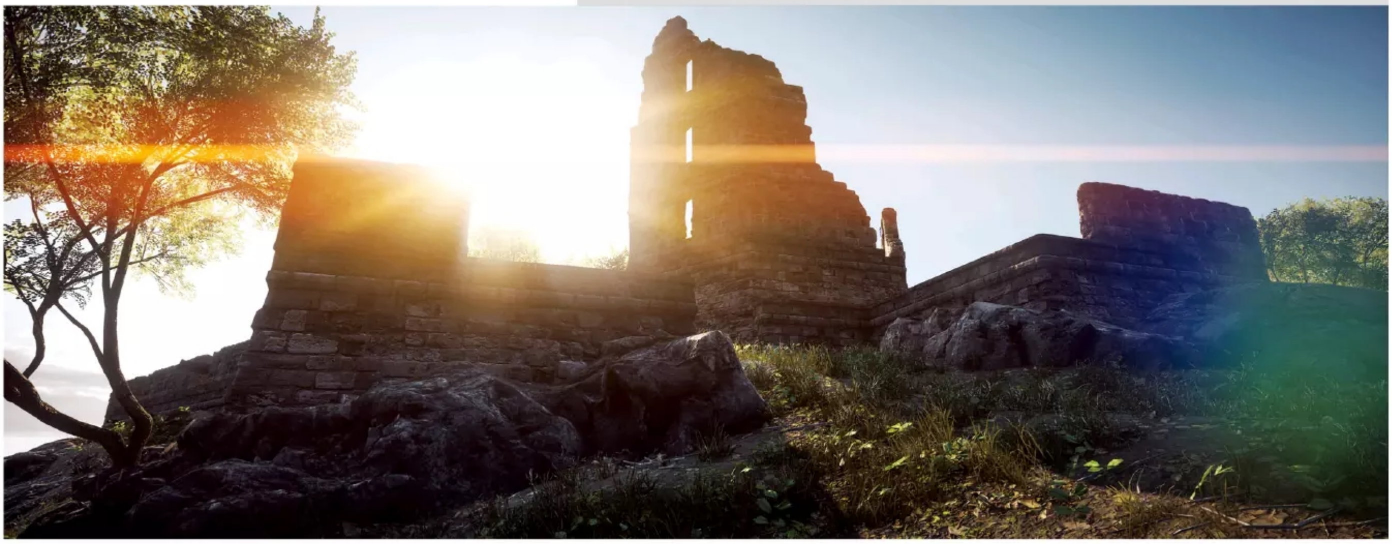
孤岛危机

曾经的显卡杀手的游戏，对于材质的体现也是很强的，有着令人过目难忘的惊艳画面，材质和纹理都可以以假乱真主要表现在雾、爆 炸、烟尘等效果上，还有那种战场的临时感，能更好的渲染色彩，使画面流畅，游戏性能更好。同样是植物与风景，给人的感觉顿时清新爽朗了很多。



战地 4

虽然这款游戏在中国给文化部封杀了，但是其游戏的画面我们是不可忽视的，对这款游戏的第一感觉，我只能用两个字来形容，那就是“震撼”。实战演示画面几近完美，对于光照光晕的效果，还是用震撼来描述。





质量效应

这是一款画面非常棒，但是配置却要求不是很高的游戏，前面说的都要求配当时很顶尖的电脑，而《质量效应》却不用，其优化程度可想而知，不管是分辨率，光源数，光源效果，人物表面的质感一点都不比其他的差。



Project Cars

该作品原计划于将于2012年上市，由于画面升级过大，只能在下代游戏主机上运行，这是有多超凡的画面。拥有转播级画质，逼真得叫人窒息的天气效果，头晕目眩的跑车，超细腻的画面让我们耐心等待吧。



极品飞车：宿敌

既然提到了赛车，不得不提的就是极品飞车了，采用了被EA视为看家宝的“寒霜3”引擎，在金属质感和环境光照的表现上尤为突出，同时游戏中还加入了动态天气系统，而阔别已久的红魔法拉利也在本作回归。

游戏关键字

小编第一时间体验 航海系多人 网页游戏单机 日文什么的都不是事儿



大航海時代®V

编：公羊　美：grass

十五年等来这么个东西！

综合评分		
7.2	画面	
	音效	
	剧情	
	可玩性	
	创意	

游戏评级		
14+	开发公司	KOEI
	国内运营	暂未上市
	官方网站	gamecity.ne.jp/d5/(日服)
	目前状态	日本测试，国服未定

推荐人群：大航海时代系列死忠粉 航海迷



公羊

时隔15年之久，光荣终于出了大航海系列第五代，真是太令人欣慰了。但是尼玛居然是页游，页游啊！你这么做粉丝们都知道吗！页游也就忍了，毕竟是现在环境大势所趋。但是你画几幅美工画扯来前作的背景凑成航5这也太夸张了吧！你这个炒冷饭炒的还是十多年前的锅巴米啊！能不能这样啊！小编我忍不住咆哮啊！

咳咳小编控制一下情绪，3月18日《大航海时代5》日服正式公测并开启收费。但从日本时间13时开始至半夜，总共开服6次但每次均以技术问题宣告开服失败，游戏内甚至出现了可以刷宝石（充值以兑换物品）的重大bug。官方称之为：没有预料到此次开服后玩家反响热烈，登陆人数过大，导致服务器发生故障。最后公羊还是坚持自己的看法：日本厂商做网游真的不行！

暨上世纪末《大航海时代4》推出后（这个说法显得小编好老，是跨世纪的人啦！），光荣再也没有透露这个航海系列游戏最新作品的任何消息了。小编同诸多玩家一样，担心航海4将会成为该系列的终止符。而现今，光荣正式推出了《大航海时代5》的官方网站，并已正式上线，一代经典终于断琴续弦。只是，本款游戏将以网页游戏的形式降临。

“大航海时代”系列的游戏类型为“海洋冒险SPRG”，重现了人类史上航海时代文明的辉煌。游戏以自由度为卖点，玩家可以从中扮演史上各位伟大航海家，探险家，海盗等等，并以欧洲为起点，向全世界七大洲四大洋进军，随心所欲的发展着你的贸易、探险、海战事业。没错，“贸易、探险、海战”是本系列游戏的主打三大系统。此次推出的《大航海时代5》既为网页游戏，在继承了系列传统之外，还增添了玩家间的互动成分。



SLG 不符合玩家需求和国际趋势，整体下滑严重 → 单机 ✗

已经有一款Online游戏在运营；不擅长，经验不足，信心缺乏。开发和推广成本巨大 → 端游 ✗

顺应市场趋势，符合公司现状，专精得以充分发挥，时下有成功的案例和经验 → 页游 ✓

为啥做成页游



据官方提供的初步资料，游戏中将有超过 100 名在世界航海士上留下足迹的名人登场，他们不仅仅是 NPC，还有可能成为你忠实的航海伙伴。官方还公布了两名原创角色的资料，分别是探险商人朱庇特、财宝猎人索尼娅，此外还有一名名为安的美女。他们将作为船上的航海士帮助玩家完成航海事业。



三大主打系统

航海三要素：贸易、探险、海战

贸易


贸易就是低买高卖

玩家作为舰队的提督，可以拥有多艘船只。通过指挥舰队，在世界各地的港口购买交易品，运送到合适的港口进行销售并盈利，就是贸易的概念。

如果用贸易取得利润，为城市投资，促进城市的发展，使之出现新的交易品，就能用舰队单次运送更多的交易品，从而进一步提升利润。

此外，持续向城市投资的话，还能得到从王宫的特别委托，达成特别委托，则可以得到王宫授予的爵位，从而可参与王宫会议，提出对自己有利的外交政策提案。



发现遗迹

探险

在全世界范围，存在无数多个可以登陆探险的登陆点。其中，有些还能够通过登陆后的调查，发现其中遗迹的登陆点。在遗迹中，可以通过调查挖掘，从而发现“发现物”。当然，遗迹同样也存在种种陷阱，所以在挖掘时，航海士的提醒千万不要置诸脑后，步步为营，千万小心的向目标挖掘，才是入宝山而不空手归的重点。

将发现的“发现物”进行［报告］，也能够得到大额的报酬和名声。

海战

玩家在海上与海盗遭遇，就会爆发海战。因为不同的航海士与战术，会有不同的针对性和效果，作为提督，玩家需要仔细观察对方舰队的阵容和战术，来决定上阵的航海士，从而获取海战的胜利。



战斗模式如石头剪刀布



战斗胜利获得敌船物资

另外，航海士所持有的技能，运用得当，则可起到反败为胜的效果。航海士可通过借助其他航海士的力量进行成长，用以提升各种能力值和技能效果。

> **“ 通俗的说，即是将主卡副卡进行合成，从而提升主卡的能力。”**



能够改变地形的海图

新要素

复式海图

在此前的大航海时代系列中，世界地形是完整不变存在的。但在大航海时代 5 中，玩家在游戏进程里有可能得到多张海图，这些海图描绘的地区相同，地形却不同，此时实际地形的变化，就取决于玩家应用哪一张海图了。善用地图，可以省去玩家不少冤枉路，以及开辟前往内陆的航道，内陆数之不尽的遗迹，等着你们去探访！

任务

随着故事的推进将会遇到各种任务。完成任务内容后可获得金钱和道具等奖励。各都市的酒吧和王宫都可交接任务。完成特定任务后除了可以获得金钱、道具外，甚至还可以影响交易品价格的走向。



本作航行过程全自动

城市设施

造船厂

造船所

玩家可以将受损的船只拖到造船厂进行修理，以及对船只的改造。若是拥有设计图，也可以托造船厂建造新的船只。

在玩家等级提高后，可以同时拥有更多的船只。除了玩家所在的主船，其余船只可以交托给航海士进行操作。这样，就可以在一次航行中装载更多的交易品，更多的船只也更加有利于海战的胜利。



造船厂界面



船只可通过战斗获得经验



海战，你喜欢吗！



好强大的阵容！

交易所

交易所·投資

在各城市的交易所出现的特产商品，不仅仅能够用来贸易，也能够促进城市的发展。投资交易所不但能够促使新的特产商品出现，也能够促进整个城市与自己所属的国家的亲密度上升，从而将这个城市转化为自己所属国家的同盟港口。



投资的效果会根据小游戏的结果而有所变化。每次投资会根据城市的发展等级，列出不同的游戏要求



提示近日的特产商品

酒吧

酒 場

每个城市都有酒吧，在酒吧可以请所有人喝酒以便打听消息，也能犒劳船员。在某些特定的酒吧，还会有［酒吧女］，玩家可以跟［酒吧女］对话，赠送礼物。赠送礼物能够大量提高与［酒吧女］的亲密度。在亲密度达到一定标准后，可以从［酒吧女］处打听到一些秘密情报。除了秘密情报之外，提升与［酒吧女］的亲密度，也许还有别的什么好处。所以，你懂的。


酒吧美女多



与酒吧女对话


海雷丁大叔，四代五代对比



抽到的人物卡



通过抽卡片的形式获得不同船员



事实证明 1000NP 也能抽到 SR



魔界村

编：小 C　美：grass

游戏类型 **角色扮演**　游戏开发 盛大　目前状况 内测
官方网站 mo.sdo.com

在 1985 年，Capcom 公司推出了史上最难的一款街机动作游戏《魔界村》，然而经过 30 来年的发展，一款官方主题为“专注拯救公主三十年”的游戏又呈现在我们眼前，拯救公主的游戏已经数不胜数，但是关于魔界村这款游戏，延续了十来个版本，也一直都是围绕着“拯救公主” 玩过单机的玩家们对这款游戏肯定都不会陌生，吸引了众多玩家的眼球，在日前盛大也是开启了内测，让我们看看这款《魔界村 ol》有没有让我们玩家们失望呢。


卡通特效画面

精致的卡通画面

《魔界村 OL》这款网络游戏，延续了传统的单机游戏模式，是一款横版动作网游，但是是 2.5D 的效果，最近类似的网游比较多，但本作还是继承了魔界村的传统，玩家们还是有兴趣去体验一番。一登陆游戏，就可以看到画面的整体风格，偏阴暗系的，破旧的村庄，黑暗的天空，随处可见的骷髅，应证了魔界村的恐怖，让玩家内心一阵兴奋，用自己的聪明才智，伟大操作去拯救公主，绝对会重新拾起童年的记忆的，而且该游戏动画效果，还是体现的很细致的。



基本的按键操作



传统的操作模式与职业

对于这种网游，玩家肯定不会模式，从以前的冒险岛，彩虹岛到现在的演变过来的战魂，DNF。无一不做的很成功，说明横版过关网游还是很成功的。在新手任务开始，系统就教你如何操作这个人物，一样传统的上下左右和 ZXC 按键，再附带着自己设置的技能按键。不管玩没玩过横版过关网游的玩家来说，都极容易上手的。对于职业方面，官方目前就放出了三个职业，战士，魔法师，弓箭手。这些职业都通俗易懂，玩家应该很容易找到自己喜欢的职业，但是每个职业还是不同的转职路线的。对于以后的新职业，官方给出的答案是敬请期待。



开场动画是可以跳过的







难到爆的游戏?

对于这款游戏的特色，当然就是引以为傲且令人结舌的高难度。曾经作为难度大的一款动作街机游戏，盛大当然不会让这个特色从此结束，但是对于网游来说，新手难度肯定不会像单机那样巨大，毕竟要照顾一下我们手残党嘛。虽然剧情故事很老套，但是玩家还是追求着那份对于儿时游戏的记忆。

至于难度是否真的很难，让我们来亲身体验一番，首先，游戏也是类似于DNF一样，属于副本式，难度分三个档次（冒险，噩梦，地狱。）且每个关卡只能只用一次生命精华和四次复活币。总之新手来玩的话，还是有一定的难度的。特别是6级之后的副本，怪物很强，打怪速度也是有点慢，耐心的培养也是有点，小编是死了不知道多少次了，已经数不清了。但是对于追求操作的玩家来说，这是多有趣的游戏体验呐，有木有！


进入副本的画面


死亡后只能ESC回城了

玩过单机模式的玩家都知道，游戏中有一个经典怪物魔术师，会把玩家变身，变成大妈，青蛙，老人，鸡任意一种，虽然外形变了，但是一样可以攻击。其攻击动作也异常搞笑，喜欢的玩家可以来体验一下。除了怪物，《魔界村 OL》还有很多有特色的东西，比如一些会移动的平台，受到一些特殊攻击，需要左右左右不停的按键等等。虽然这是一款横版游戏，不过还是有上下楼梯等一些空间设计的，但是也是让玩家蛋疼的，有些感觉能跳上去的地方，其实是不在一个位面的，这就是2.5D游戏的缺陷了。对于BOSS方面，还是有一定的难度的，伤害在初期都很高，不过都有一定的攻击模式，只要你操作好到爆，都可以轻松躲开，不过还是要看各位玩家的技术了。


需要左右连续按键


挑战模式通关之后


可以钻入下面躲敌人的攻击

虐心的模式体验

最近玩家可是对虐心小游戏记忆犹新那，什么像素鸟啊，暴走大冒险阿等等，无一不是挑战玩家的耐心与信心。而这款网游的虐心体验可一点不比那些手机小游戏差。这个游戏有个真魔界模式，也就是挑战模式。这个才是原来单机版的真实体验呀，一共有十条命来通过一个关卡。而且没有血量的显示，只有爆衣与死亡，突然有种童年的即视感有木有！像小编这种伪大神，还能勉强一战，你也要来试试么。体验一下这种没有装备压制，无脑操作的模式么？来重找童年的回忆吧。

乐于无穷的PVP系统

在最后，游戏还有一个模式介绍，PVP系统，也是喜欢PK玩家最爱的模式了，这个才是网游与单机最大的区别了。玩家可以在游戏中体验到1V1或者3V3的对决。其实PVP并没有什么重要的规则，只要你能活下来就是王道。并且有非常完善的匹配系统，让玩家匹配到最接近实力的对手。游戏里有很多PVE PVP的专属技能，掌握最大连击和技巧才是关键。


普通模式通关



天谕

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型 **角色扮演**　运营公司 网易　开发公司 盘古工作室　官方网站 tianyu.163.com

网易近些年开发了不少大型3D MMORPG，颇有一点在研发能力上和腾讯一较高下的意思。就在4月底，由网易盘古工作室研发的玄幻新作《天谕》开启了首测。这款以PK和副本为主要玩法的作品，融入了很多动作游戏的要素，玩家需要通过走位、跳跃等方式脱离敌人的技能范围。而从官方公布的游戏截图来看，《天谕》在画面以及光影效果的刻画上也达到了当前的顶级水准，而本期就让我们一同来了解下这款全新的东方玄幻网游。


芦花浅水边


壮观的花海


充满风化石柱的雁回郡


造型独特的建筑

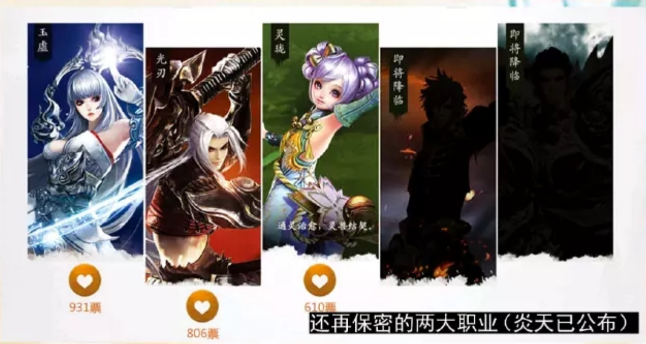
《天谕》最早在2013年的韩国Gstar游戏展上曝光，当时，这款游戏凭借着可供玩家自由飞翔的系统、单挑BOSS的打法以及融入四季与昼夜变化的宏大场景为不少玩家所关注。就在最近，《天谕》公布了“无缝大世界”的视频和充满漠北风情的雁回郡板块，壮观的风化戈壁、惊人的百米巨城等一系列全新场景，再度引起了玩家们的注意。

职业设定略接近剑灵

在介绍《天谕》的特色系统之前，先让我们来看一下这款游戏的职业设定。在职业方面，《天谕》一共为玩家设计了五大职业，包括：圣堂、玉虚、光刃、炎天以及灵珑。玩家在创建角色选择职业的时候可以进行性别造型的选择，有意思的是，性别造型并不简单单地分为男、女两个选项，而是由代表壮汉的“豪”、代表萝莉的“清”等选项替代，个别职业，像是灵珑更是只有御姐和萝莉这两个可选造型。由于目前官方仅仅公布了玉虚、灵珑、光刃以及炎天的职业特点，这里也顺便解说一下这四大职业的特色。




早期公布的游戏实际画面



还再保密的两大职业（炎天已公布）

玉虚 拥有不可比拟的持续法术输出能力和强大的控制能力，是战场上不可或缺的炮台跟控场。不过玉虚脆弱的防御能力，让其往往成为战场上被集火的目标，好在这个职业还拥有一些反控和位移的保命技能，使其操作更为灵活。

灵珑 作为集治疗，伤害与辅助一体的远程职业，灵珑可以调用灵兽的灵力投影进行攻击，慢慢耗尽敌人的气血，还可以借用植物的生命之力治疗，为自己和队友增加大量的生存能力。作为一个具有复合型特点的职业，灵珑拥有很强的可塑性，可以向纯治疗、肉盾、辅助输出等很多方向发展。

光刃 可以熟练地在各种武器之间自如切换，用诡异的身形接近对手并给与其致命一击。作为一个近战高爆发职业，光刃和 WOW 中的狂战士并不雷同，手持双刀的光刃拥有如同刺客般的爆发能力，而挥舞大剑的光刃则拥有强悍的控制和格挡能力。

炎天 特有的机械臂和腰间的火枪无时无刻不在彰显着科技感，也赋予了炎天门人独特的魅力。高机动的特性使得炎天并不适合在拥挤混乱的战场中作战，他们需要一个开阔的空间以发挥射程和机动性的优势，在远距离点杀敌方脆皮和抢人头，陷阱也很适合配合团战打伏击和守住重要据点。




最新公布的炎天职业

从官方提供的介绍来看，《天谕》的三大职业就外观和技能特点而言，和《剑灵》有一些相似之处，不过现在热门的 MMORPG 里都少不了御姐、萝莉的元素，职业设定略微有些雷同似乎也是没有办法的事情。


飞行体验


龟背客栈

轻功结合飞行系统

轻功系统一直是国产 MMORPG 的一大特色内容，这一系统随着被国外公司吸纳，并推出了《剑灵》这类全球级大作以后，已经成为了动作 MMORPG 的标配之一，但是将轻功和翅膀融合在一起的游戏并不常见，而《天谕》恰恰就将轻功和翅膀融合在了一起，形成了独特的双飞行系统。

游戏所谓的双飞行系统指的是，玩家可以在轻功飞行的形态下和翅膀状态一键切换，在飞行的过程中可以突然展翅。为了能让玩家在飞行中体验更佳，开发团队在细节处理上也作了大量的设计。包括角色的头发、衣服布料会根据风速而飘动，玩家使用翅膀飞行时，翅膀上的羽毛会飘落，地上的植被会在角色扇动翅膀的时候受到影响等等。开发者表示，双飞行系统将给玩家带来更多的自由感，使玩家可以更好地探索整个游戏世界，同时，玩家可活动的区域也将会拓展到天空，而《天谕》在后续中是否能够带来海陆空的玩法联动，也非常值得期待。

宏大的世界设定

《天谕》在游戏的开发理念上，提出的是“无束缚”的幻想世界，游戏特别邀请了著名作家江南参与世界的架构。有意思的是，江南对天谕的世界开发架构编号是“Novo2.1”，而“九州”的英文名则是“ THE NOVOLAND ”，谈到《天谕》与《九州》和《龙族》的关系时，江南神秘地回答道：“你说是就是，你说不是就不是”。

不管这款游戏是不是采用了“九州”的世界观设定，游戏中的很多特色建筑着实体现了这款游戏的设计功力和魅力所在，譬如《天谕》八大奇观中的“龟背客栈”就是一座建造在千年巨龟背上，装有各种宝藏的客栈，据说，只有有缘人才能进入客栈内一探究竟。又譬如，天荒幻境又被称作中式的爱丽丝仙境，你在这里可以看到骰子，大小盘以及元宝等多种有趣的元素，甚至还有布满包子、东坡肉等吃食的场景。说起来，国产游戏一直太不重视世界观的设定，各种泛滥的抄袭和照搬四大名著的作法让游戏缺乏灵性，也难怪很多玩家总是流连于 WOW、暗黑破坏神这类西式奇幻游戏所架构的世界中，也许《天谕》的出现会改变国内游戏在设计上的一贯浮躁风格。


天荒幻境——吃



幻想神域 OL

■编：小 P 羊　■美：grass

游戏类型 角色扮演
官方网站 ffo.changyou.com
运营公司 搜狐畅游
开发公司 台湾传奇网络

最近，台湾地区有不少有趣的网游作品诞生，本期要介绍的《幻想神域 OL》就是来自台湾传奇网络的一款新作。这款游戏目前已经在港澳台和日本地区推出。从画面和游戏的故事设定来看，《幻想神域 OL》好似一款中规中矩的 Q 版 3D 网游，不过实际进入游戏后，你却会发现该作有不少让人“停不下来”的独特设定，也难怪游戏在各地推出后都获得了不错的反响。就在最近，搜狐畅游正式宣布取得了游戏的国服代理权，而本期就让我们来看看这款游戏的特色所在。


可以打造各种动漫风格十足的角色形象


隐藏竞技场的平静街区

无能量的战斗设定

《幻想神域》是一款采用卡通渲染引擎“The Seed”开发的作品，这款游戏中的角色形象均由手工绘制，也因此被宣传为能看更能玩的动漫网游。由于该作的游戏名称和著名的日漫作品“刀剑神域”十分相似，为此游戏一度打着网游版“刀剑神域”的名号去吸引玩家的注意力，但其实，《幻想神域》在故事背景方面的设定与日漫“刀剑神域”并不一样，甚至连战斗方式也不是你想像中的无锁定即时战斗。这款游戏采用了比较传统的锁定式战斗打法，所以在战斗的打击感方面逊色于目前主流的无锁定 MMORPG，一些比较挑剔的动作 MMORPG 爱好者甚至评价游戏的打击感像在揍纸片人。不过，该作和“刀剑神域”有一大相似之处，那就是游戏被设定为一个没有魔法的世界。简而言之，玩家在游戏中不必担心任何耗蓝问题，只要精通武器的使用方法，并在战斗中合理分配各种技能 CD 即可。另外，这款游戏中的角色，也能和“刀剑神域”中的桐人一样选择自己的副武器。


游戏如今也注重 PVP 玩法了


绚丽的战斗粒子效果

0 秒切换双武器战斗

提到《幻想神域》的副武器设定，这一可供玩家双持武器的玩法现如今已是不少日漫网游的特色所在！由于《幻想神域》的角色能力和手持的武器相关，在战斗中手持两把可随时切换的武器，也即意味着玩家能够在战斗中轮流施放两种终极大招，可以在短时间内对敌人造成成吨的伤害。相比桐人要 solo 无数个日夜才能得到“二刀流”的能力，角色在游戏中满 40 级便可以装备第二把武器，同时，你还能 0 秒切换双武器进行战斗，而利用不同的武器特性，玩家就可以制定出不同类型的对敌战术。譬如，拳刃和火炮这一组合，就是利用了拳刃的超高速移动特点弥补了重型武器跑路慢的缺陷，同时，你一样可以打出“凝聚气纹”、“火榴弹”等多种技能，对敌人施展碾压式的 AOE 伤害。

提到武器系统，这里也顺便一提《幻想神域》的武器设定。在《幻想神域》的国服首测版本中已经推出了十种可供玩家选择的主武器，包括：剑盾、双手斧、双刀、双枪、

火炮、小竖琴、双手杖、法书、拳刃及战弓。你可以通过武器选择来决定自己在小队战斗中的定位，譬如是担任输出还是担任治疗。意思就是说，玩家可以通过装备不同的武器来组建传统奇幻网游中的战、牧、法铁三角阵容。不过，这款游戏的大部分玩法并不要求玩家凑齐铁三角阵容，只有高端难度的一些打法才能体现铁三角的意义。


实际游戏画面


和源神一起战斗

召唤智能源神

在游戏背景中，《幻想神域》的世界和物种皆是由“启源方块”创造的。被“启源方块”唤醒能力的启源使者，可以操纵由世间能量化形的“源神”，而游戏中，玩家也可以召唤源神协助战斗。


凶猛的跳跳兔大军


可爱的 loli 造型元神

据制作人介绍，源神在战斗中并不只是单纯的施放技能，而是可以同玩家一起施展连续技，譬如，你可以跳到伊芙利特的身上放一个很华丽的技能，或者和萝莉源神手牵手跳一个舞，而这款游戏的源神和传统意义上的宠物系统的另一个区别在于，源神被赋予了情感方面的特色，可以跟玩家有共同的回忆。具体地说，就是参战源神会记录玩家的战斗数据，告知你曾经被什么怪干掉，曾经打到过什么怪，甚至认识了什么朋友，有点类似于移动平台上的智能管家系统。

独特的任务设定

除了充满日系网游风格的双武器设定以及独特的源神设定以外，《幻想神域》的任务系统也体现了这款游戏比较独特的一面。由于各阶段任务的经验区间分配的比较合理，玩家不管是在 10 级阶段，还是 30 级阶段都可以通过执行相同数量的主线任务而提升等级。和国产的 MMORPG 一样，《幻想神域》的主线任务都有自动寻路设定。不过这款游戏还设定了大量没有自动寻路引导，甚至没有任务追踪提示的隐藏任务。

玩家在游戏中进行冒险的时候，会遭遇到不少带有绿色感叹号的 NPC 或者物品，与其接触便能触发隐藏任务。由于没有任何任务追踪指引，你就必须通过对话得到的信息来分析任务的目的和达成任务的条件，同时，一旦完成隐藏任务还


可以打听八卦的 NPC


角色似乎能做出不少表情动作



会获得对应的成就和称号，这对喜欢探索的玩家而言，无疑大大增加了游戏的乐趣。

提到任务设定，这里还要特别一说的是《幻想神域》的八卦任务设计，这类任务有点类似于隐藏在游戏场景中的各种彩蛋要素。完成八卦任务的方法很简单，就是找到头顶拥有气泡对话框的 NPC，随后靠近他们听完他们的聊天内容。完成任务虽然没有经验值方面的奖励，却可以让玩家获得小小的成就，同时，也让游戏里的 NPC 完全“活”了起来。

编：Samtown　美：grass



水战巨人峡湾 陆战夺旗血牙山

游戏类型	魔幻角色扮演	官方网站	hj.woniu.com
游戏开发	蜗牛游戏		
目前状态	新版火爆开测		

由蜗牛公司历时3年潜心打造的史诗级魔幻网游《黑金》，开放测试持续火爆进行之中。各种玩法、攻略在贴吧、论坛比比皆是，玩家热情可见一斑。本文精选两处战场：巨人峡湾和血牙山。重点介绍下巨人峡湾的野外PVP攻略和血牙山的军阶战役，希望对对还未涉足两处战场的玩家给予帮助，也希望已经从两处战场归来的玩家们指点斧正。



巨人峡湾超神行动 野外PVP攻略大放送

巨人峡湾是蒙特尔大陆上的一处陆海交汇地带，流亡的金鳞与银鳞最早在西部海岸定居并展开了长期对峙，并各自寻找着 击溃对方的时机。王国军也与当地的峡湾巨人达成了某些协议，建成了先遣军营地，抵挡来自黑暗的威胁。由于双方阵营战士主线任务进阶的距离不远，任务又是杀同样的怪，所以冲突在所难免。

巨人峡湾攻略 1 灵活应对

由于巨人峡湾特殊的沿河地理所致，河两岸阵营相异，还有一点就是怪物密集繁杂。所以，避免陷入1V多局势保证自己的安全；再就是灵



活跑位，不要局限于陆地，最佳作战地点就是水陆交界处，闪转腾挪、血量进补一定要抓住时机，这里决定成败的就是你的反应速度，你的反应速度才能给在PVP中最大限度玩出黑金“无锁定格斗”；的游戏特色。

巨人峡湾攻略 2 严防偷袭

巨人峡湾两岸是两大阵营主线任务集中的地带，也是阵营战争频发高峰区域。玩家在做任务时一定要注意小地图提示，当发现有地方阵营的红色目标时请小心行事，尽量将自己的血量维持在较高水平以备敌人偷袭。

巨人峡湾攻略 3 载具为王

有的时候遇到成群敌人怎么办？硬拼肯定是拼不过的，这时候首要考虑的是快速召唤战斗载具，驾驶载具是1V多时最佳的选择。即便对方也召唤了战斗载具，凭借载具高血量也有很大可能性逃离战场，降低被击杀回城复活的可能性，完成主线任务的效率更高。

巨人峡湾攻略 4 麻雀战术

在水陆交界处作战的另一个好处就是在血量不足、技能等待时间略长、而小怪们不停对你攻击的情况下可以选择“麻雀战术”[目标小、速度快、行动灵活]，巨人峡湾宽阔的水面是危急时刻躲避追击完成回血、自我恢复的不错选择。因为一旦进入水域，小怪们便会陆续停下追击的脚步，玩家生存几率较大，也为再次投入战斗获得艰难的喘息机会。



载具时代的硝烟战 血牙山军阶战场玩法

血牙山军阶战役简单来说就是一个大型战场玩法，由游戏中的两大阵营玩家扮演各自的阵营，利用游戏中的载具对血牙山这个战场中的五面旗帜进行争夺，最终夺得血牙山中央旗帜的阵营会获得战役的胜利。



军阶战场是200VS200的大型战场，双方主要利用载具来争夺血牙山的5面旗帜。其中，血牙山旗帜影响战役的胜负，其他4面旗帜对最终奖励有一定加成影响。血牙山军阶战役开启时间为30分钟，系统会提示玩家进入战场。蒸汽阵营的玩家和奇幻阵营的玩家会扮演各自的阵营并争夺战场中的旗帜以获得胜利。以我自身的奇幻阵营为例下面为大家讲解一下。



血牙山军阶战役总攻略：

1、当玩家接到任务后，点击进入战役。随后会传送到血牙山战场之中。

当进入战场后玩家自动接取到任务：占领血牙山旗帜并持续到战役结束即可获得胜利，每占领一个旗帜可获得20%的奖励加成。战场中一共有五个旗帜点需要玩家去占领，分别是：王国哨岗、血牙山北、血牙山南、血牙山、圣恩驻地。其中圣恩驻地为奇幻阵营的出生点，王国哨岗为蒸汽阵营的出生点。

2、当战役开始后，玩家即可前往旗帜点进行占领，跟随地图下箭头的提示一路前行，前往夺取旗帜。第一面旗帜就在离出生地不远的小路上，只需在旗帜前右键，等待一会即可获得旗帜所有权。

3、继续前行，到达中央血牙山旗帜附近，第一场正面硬仗也在这里打响，在地图中，己方阵营的角色为绿色光点，敌对势力为红色光点。可以看到我在这里遇到了一个蒸汽阵营的人。利用载具的技能可以轻松的干掉他。



4、当突破中央广场后，就要与敌人的精锐兵力交战了。蒸汽阵营的载具都以金属机械为主，不同的型号具有不同的技能攻击方式，这一台机械是纵火狂系列，技能以火焰器为主。到了游戏后期，随着战场玩家的不断加入，也会有越来越多的载具出现了战场中。

5、在战场中玩家可以选择各种类型的载具作为作战武器，有的适合突击、有的适合破甲、有的适合防空。玩家可以根据自身的需求选择相应的载具进行作战，使用载具需要消耗载具点，一般为5-10点。

血牙山中荣誉点怎么获得？

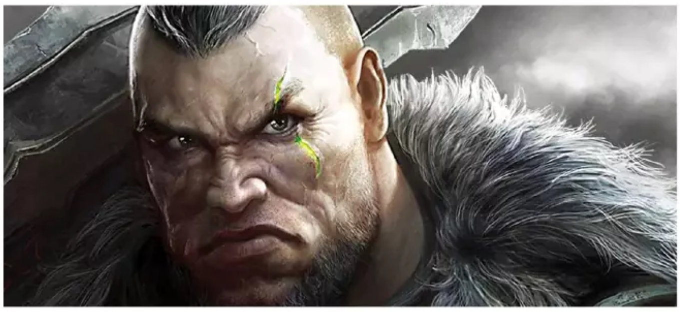
战场中击杀载具可以获得6点荣誉点，击杀玩家可以获得10点荣誉点，助攻击杀载具可以获得3点荣誉点。荣誉点可以用来在战场中央的NPC蒙得？逆水处购买新的载具。以及击杀玩家产生的罪恶值时用来消除罪恶点的忏悔书，如果玩家在战役结束前离开战场，则不会获得任何奖励。



可以看出，血牙山军阶战役是玩家以“载具”为作战工具，通过陆空战场联合打击争夺战场中5面旗帜的玩法。可以预见的是，随着玩家们个人等级的不断提升，会有越来越多的玩法被后续发掘出来。



充满冒险趣味和实战操作体验的蒙特尔大陆，等待着百万蒙特尔勇士的激情征服。下一个目标就在前方，驰骋在这片魔幻大陆上，你和你的小伙伴们，还在等什么？





剑指最强对手！黑龙巢穴各关 BOSS 攻略详析

——写给正在开荒的小伙伴们

编：Samtown　美：grass

游戏类型	3D 动作角色扮演	游戏运营	盛大游戏
游戏开发	Eyedentity Games		
目前状态	公测		

《龙之谷》V200 版本后，国服新增了“黑龙练习模式”。不得不说，这给正在开荒的小伙伴们带来了福音。在此之前的黑龙开荒，必须要有门票而且无法复活，只要练习中有一个队友出现些许失误提前死亡，都会导致整个团队的开荒进度在一定程度上变慢。而黑龙练习模式不需要门票，并且没有复活次数的限制，每天都可以使用系统赠送的复活至少复活 3 次。这必然会让开荒走得更远，了解到更多的未知技能。今天，小编跟大家分享下黑龙巢穴各关 BOSS 的主要技能及其攻略，希望能对广大玩家有所启发。

第一关：神圣天堂桥

从总体来说，黑龙巢穴第一关非常简单，战神吼过毁灭呐喊 + 群铁后，可以全队无脑输出。在队里有小加速的情况，基本可以保持全程 80% 时间有吼。需要注意的两个技能都是砸地和 X3 以后的每分钟一次的栅栏。砸地如果没有吼到的话，伤害异常的高。这个尽量自己要会躲，不能完全依赖毁灭减伤去硬吃。

当 BOSS 高高抬起手后会有黑光，此时一跳就能躲过。另外，X3 以后每分钟会出现一次栅栏，屏幕中间有黄字提醒，这时大家集中到地图中间区域，找两边站台有蓝光的一个，在限制时间内跳上即可。



第二关：神圣天堂地牢和出口

这一关有两个区域，第一个区域有两个龙之追随者结界装置，结界装置是无敌的，需要“万碎爷”来解除无敌，因此保护好“万碎爷”就行了。万一“万碎爷”空血了也不要紧，可以给他输血，注意输血时别忘了奶。



第一个区域打完后就是 BOSS 区了，BOSS 火牛翁巴拉大家需要注意的主要有 3 个：踏地、火焰爆炸、恐惧。如上图，地面出现辐射状火焰线条就要小心了，牛脚一抬便准备起跳躲砸地，算准时间跳起可无伤躲过。



X3 后每下一条血会出现“火焰爆炸”，这时最好看下小地图，8 人站 8 个位置，在屏幕出现倒计时期间打掉水泡就能得到一个无敌 BUFF，可避免在火焰爆炸时受伤。

最后是“恐惧”，BOSS 在“恐惧”时会消失，然后突然出现在中间，把人往周围的火焰推。按左右键摇开即可。

第三关：神圣天堂东区

此关 BOSS 有两种形态，第一形态无敌，需要用中央炮台打掉。战场区域呈矩形，4 个角会出现蓝色能量球，要分组在限制时间内打完能量球启动炮台。大炮向地图中间发射激光（建议吼战或者 T 去站中间拉仇恨），打中 3 次 BOSS 的话，就能破掉其无敌形态进入第 2 形态。

在第二区域，除了台风和砸地需要特别注意外，还有就是 X2 以后每



下一条 BOSS 会分身。队伍分两组，一组打里，一组打外。要把两个分身在规定时间内同时打死，否则便会灭团。

第四关：神圣天堂东区

这个 BOSS 和沙龙主教类 BOSS 一样，是属于不可移动型 BOSS，难度较大，技能较多，但基本都可用侧滑躲掉。如挥手、电钻、丢冰、冰冻激光等等。大家熟悉技能以后需注意观察 BOSS 的每个技能动作。

需要注意，该 BOSS 需要大家都在一个位置输出，不要分散。当出现冰雾或者冰栅栏的时候， 再集体到另一处输出，否则有灭团危险。另外，此关每 1 分钟会出现一个“毁灭之霜焰”需要有人撞冰球，最好提前分配下，一个人要是有这个 DEBUFF 再撞就会引爆。（贴士：化身或者有高地人 BUFF 都可以无限撞）



第五关：黑龙佩达

终极大 BOSS 黑龙共可分为 3 个形态。第 1 形态（20X-16X）：简单挥爪、下禁奶雨、喷龙息，然后飞起换个位置继续重复这些技能，相对较简单。



该形态时可分两组，一组负责拉无敌的小怪到龙前面，让龙息给喷死，龙息时看地上有红色区域跑开就行；另一组就在龙爪后面无脑输出，要挥爪的时候注意侧滑。被打到很疼，一定要躲好。

第 2 形态（16X-15X）时黑龙的技能主要有：挥爪、前龙息、侧龙息、炸弹、旋风、飞空直线冲、砸地。输出位置在龙前爪任意一方都可以，建



议都站在一起。其中龙息和旋风、砸地都是高伤技能，一定要躲好。15X 过后，会出现“混沌时刻”、“扭曲空间”和“死亡与失败的噩梦隐约浮现”，这 3 个技能都是高伤，甚至可秒人。出现“死亡与失败的噩梦隐约浮现”时，会像火牛那关中了“恐惧”一样往外跑，碰到外圈红色光墙就会高伤。而“混沌时刻”时，角色被吸到中间后，可能会中反向 DeBUFF。

关于“扭曲空间”的技巧：出现时注意看地上的灰尘，要么往外吸，要么往里吸，如往外则只需反方向跑就行。



黑龙在第 3 形态（10X）下，会出现惩戒者和主教，需要有 2 人分别拉开这两个 BOSS。注意不要打后面出现的红色怪，否则会自爆，全队减 HP。等出现圣骑后，迅速将其打死。然后杀死惩戒者，站到先前圣骑处的无敌圈内即可。这样 3 次变化后就到龙最后形态了。

10X-5X 基本和前面一样，只是会多一个龙眼。需要注意的是身上出现龙眼的人跑到龙后爪附近，等地上出现黑圈然后再跑回来即可， 否则会伤到队友。

5X 以后旋转龙息，大家一定要从 11 点方向一起上台子。看到台子开始动的时候就往下一个跳。不需要大家都站在一起，只要你一直在台子上面跳，不落下去就行，直到龙息结束。





到这里，差不多《龙之谷》黑龙巢穴中各 BOSS 的主要技能就都介绍完了，谢谢有耐心看完的小伙伴们。最后小编祝还在开荒的勇士们早日通关！



真三國無双7 猛将伝

□编：公羊 □美：grass

游戏类型	动作游戏 ACT	英文名称	Shin Sangokumusou 7 Moushouden		
		制作公司	Koei	游戏平台	PC PS3 PSV
游戏特点	割草砍杀	适宜人群	一切非割草游戏黑	发售时间	2014 年 5 月 23 日

“无双”系列游戏无论从题材还是游戏品质上讲，都不算非常有吸引力，但是它的人气在亚洲乃至欧美区的华人圈都是非常高的，但也仅限于此。单从国内而言，有很多玩家不喜欢“无双”，但是其游戏下载量和关注度却是一个非常惊异的数字。

本款《真三国无双 7 with 猛将传》是捆绑了《真三国无双 7》（本传）和《真三国无双 7 猛将传》（猛将传）所有内容的综合版本。在即将推出的 PC 版上，采用的就是这一综合版本，完全不用担心内容上的残缺。



无论在哪部，用枪的都是帅哥

作为重度但不脑残的无双粉，小编给大家中肯的说说本作内容，好看您再来。

优点：

1. 全新的剧情分支条件和独立的假想结局
2. 多达 82 名参战武将，每一个人物都拥有具各自特色的动作模组和两套 EX 攻击
3. 有独立于故事模式之外的自由、将星和挑战三大模式

缺点：

1. 战场感受不强烈
2. 手感依然不真实
3. 超多神奇的贴图错误
4. 到了后期就变成了刷子
5. 武器属性让人眼花缭乱没有条理

似乎这是光荣的传统，新作往往能将旧作的缺陷弥补完整并且精益求精，同时又产生新的让人不能忍的问题。新推出的武器锻造系统让 RP 负数党终于看见阳光了！（当然不是在说我！）其实很多设计出发点很好，力求游戏的多样化，但似乎成果却不尽如人意。

游戏中增加了一些小细节：

1. 可以在奔跑的时候上马
2. 在马上奔跑转弯的时候马匹会由于惯性产生倾斜动作



关三小姐的武器好奇怪

3. 持盾兵的盾牌受到一定伤害后会被击飞，马匹冲击力不足的话会被持盾兵拦下

4. 弓箭兵近身时会将弓箭换成剑，有一定时间的无敌效果，可以理解为小兵的易武

5. 敌将的易武攻击频率会大幅上升

6. 连招将有机会将敌方武器打飞，此理对自己也有效

7. 小兵在闲暇状态会有小动作。

本作内容可以说是集历代所有“三国无双”内容之精华，内涵十分丰富，光荣在这次的表现上还是非常厚道的。根据小编的经验，在不用修改器的情况下，对本作进行完美通关至少要几十至过百小时之间。PS：完美通关非指所有武将满级满属性，不然小编就该洗洗睡了。我推荐大家先在可轻松过关的难度下打通故事模式及所有剧情分支和假想结局，待常用武将等级升高后，再通关将星模式以刷取素材打造强力武器，然后带上你的爱将抡起你的武器冲向终极难度。


画质是不是跟以前不一样了


法正真的苦瓜脸常有啊

本作新登场五位武将，看官来瞧瞧！

三尖两刃于文则

于禁和乐进的参入，正式宣告曹魏麾下五子良将完美集结，全力对抗蜀汉五虎上将和东吴五大将。于禁的造型大家可以参考兵马俑的脑袋上的发髻，大概是因为曹操“虽古名将，何以加之！”的评价吧。

于禁的武器是二郎神的三尖两刃刀，连招附带冰、火、雷属性，华丽和实用兼而有之，算是一个亮点。于禁本身国字方脸，丹凤长眼，不苟言笑，眉头常锁的形象也给我留下了深刻的印象。



另外游戏中回避了于禁史上乞降关二爷晚节不保最终被曹丕羞辱致死的黑历史，极力塑造了其刚毅果敢，肃穆好杀的性格，尤其在樊城一战中，体现了神勇无畏的战神形象，为国家为人民作出了巨大贡献，人民将他深深怀念在心中（喂喂嘴里跑火车了）。


杀神杀千军

奇谋新锐法孝直

法正的登场，让蜀汉文将数量一局变成各大势力中最多的。其鲜明的性格形象刻画几可与孔明媲美，至于孔明在一部又一部系列作品中被光荣往阴暗丞相方向推得越来越远我们就默契的笑笑不说话了。

虽说是刘备的脑残粉，在刘璋手下时为了刘备狠狠捅了刘璋一刀，深受刘备器


连结布乱抽，谁来谁倒



重，但是被光荣成功地打造成了一个看着就像反派的坏人形象，天天窜唆刘备干坏事。所谓奇谋妙计有孝直，睚眦必报是法正，游戏中着重刻画了这个方面，嘴里一直高喊报仇复仇，喜欢毒舌扁损孔明先生。

他的武器是连结布（裤腰带？），类似于鞭子用来抽人，可以像飞毯一样将敌人颠起摔落，自带传送功能，还很容易触发旋风连击。

烈火雄心朱义峰

一直以为朱然怎么也得是个魁梧虬髯大汉形象，没想到是个妖艳美少年啊。作为孙权的发小，游戏中和陆逊却是由针锋相对逐渐转向……请参考甘宁和凌统。

似乎东吴都是火属性战士法师，我大朱然口头禅就是“烧！烧！烧！”。资深火系箭流魔导士，持一柄火焰长弓，大部分连招带有火属性，连好了效果非常绚丽。




火焰长弓


箭如雨下

猥琐道士陈公台

想必对于陈宫大家一定比我了解。气不过曹操奸险，跑路后因缘巧合投奔了吕布，因为吕布传里登场的武将比较少，陈宫得到了大量的戏份（盒饭加个鸡腿加个卤蛋犒劳），性格打造得也很突出。两撇小胡子和一身类似道服的穿着怎么看怎么像号称铁口直断的江湖骗子。


猥琐道士召唤士兵



因为经常给吕布提一些以吕布性格绝对不会听的计谋导致一次又一次的败北，使得陈宫看起来更像一个搞笑跑龙套的小丑，直到被魏军擒下临死之前都像是光荣特意为抹黑才推出陈宫这个角色。而之前的抹黑，到这一刻也最后得到平反。与一同被擒的吕布和张辽相比，陈宫在此时慷慨激昂，痛骂曹操和吕布后，引颈就戮。之前所有的抹黑似乎更像是为这个死前璀璨的光辉作铺垫。

陈宫擅用一卷兵法简，无双技通过召唤士兵攻击敌人，更符合谋士非直接攻击的形象。

暴力乙女吕玲绮

吕布正妻严氏的女儿，以鬼神之女自称，重度父控和暴力狂，人生只对战斗感兴趣。在游戏里将向其求婚的高富帅袁尚揍成熊猫。




有没有很像轮子妈——的轮子

游戏中吕布等人同时被包围，关键时刻老爸赛亚人变身强行让她突围。在之后的一场战役中，为抢回本属于老爸的赤兔马与关二哥之女关三小姐发生冲突，后被强行收入麾下。

武器是吕布在无双系列 5 中使用过的十字戟，即可近身攻击也可远程掷出收回。颇有点像英雄联盟中的轮子妈。

新增的五个武将在动作模组和个性刻画上都比较有特点，光荣在这点上还是比较良心的。另外相比于“无双”系列代代出新角色，我倒是希望可以先暂缓新人物的推出，将原有的大众脸和小透明武将重新刻画以突出个性。


吕家一门


陆逊和朱然——啧啧啧啧


你喜欢这样的吕布么？



吕小强还是这么霸气












招式效果越来越华丽了

就目前来说，本作是值得一入的，虽说存在着不少诟病，但是也有着令人满意的亮点。容我作一个或许不太恰当的比喻，大盘鸡固然量多，但吃客喜欢的是里面的鸡肉而不是辣椒，辣椒固然能够提味，若是放了太多且不新鲜的辣椒，整个菜的味道就大大降低了。



看门狗

◘编：公羊　◘美：grass

游戏类型	动作冒险	英文名称	Watch dog
		制作公司	育碧蒙特利尔
游戏特点	动作，冒险，潜入，黑客	游戏平台	PC/PS3/Xbox360/ PS4/Xbox One/WiiU
适宜人群	潜行爱好者和动作爱好者	发售日期	2014-05-27

作为育碧 3A 级惊天大作，荣获多家国际媒体评选为「最佳出展游戏」、「最佳游戏」、「最佳动作游戏」、「E3 最大惊喜」与「最佳全新品牌作品」等殊荣的产品，《看门狗（Watch Dogs）》这款游戏就一直被不少玩家所关注，但是育碧的不断跳票，让玩家也是无比煎熬，从原定的去年 11 月份就要发售，一直到今年春季，如果不再跳票的话，《看门狗》将于今年 5 月 27 日登陆 PC、PS3、PS4、Xbox One、Xbox 360 和 Wii U 平台。这段时间各种消息也是不断被放出，期间被澳大利亚评级委员会评级为 R18+，最重要的原因是游戏中各种大尺度画面，可能会让玩家大呼过瘾。不过我们最终还是要等待北美和欧洲的审查了。

对于这种类型的游戏，大家肯定都不会陌生，比如热血无赖，还有今年才发布的 GTA5，都是同类型的动作类游戏，但是你若这样小看《看门狗》这款游戏，就大错特错了。首先它继承了 GTA 式的特点，没事在城市里溜达，就触发了任务，然后完成任务，获得奖励这种最基本的模式。但是既然育碧跳票了这么久，小编还是带大家来看看《看门狗》独具的特色。主导本作开发的育碧蒙特利尔工作室与《极道车魂》研发工作室育碧 Reflection 合作，将为《看门狗》带来一个引擎马力全开的大都市。游戏中拥有超过 65 样车种、每台都拥有最顶尖的物理运算以及绝妙操控性，喜欢赛车的玩家会大呼过瘾了。驾驶着你的爱车在游戏中尽情享受吧，开着你的爱车在都市中去完成你的任务吧。


量身打造不同车辆专属特性


多种交通工具供你差遣

逼真的世界？

这款号称采用开放世界的沙盒玩法，1:1 的芝加哥城，巨大的城市让大家饱览眼福，里面有很多知名的建筑物，道路，以及现实中各种物体的还原，让玩家置身在芝加哥城中，可以在大楼和屋顶上来回奔走，像一个观光客一样的去欣赏这个精致的芝加哥城。不光如此，该游戏的细节方面也是很精彩的，在马路上，你可以见到市民间的多种互动，例如亲热，争吵，小车祸之类的。还有衣服店，各种款式的衣物让你慢慢挑选。你的目标就是控制整个芝加哥城！


怎么利用场景就看你的啦！



画面质量很棒

独具特色的玩法

据说这款游戏的主线剧情其实很短，只要 35~40 个小时就能搞定？但是绝对不会阻碍《看门狗》的可玩性的，其大量的分支任务还是有很多的，加上游戏还会有多人模式的创意，玩家在游戏中可以使用自己的各种黑客技能来追踪其他的玩家。游戏是以一种独特的方式展开，主人公艾登是一个强大的黑客，你可以操控连接城市系统的所有设备来监视你想追踪的人（是不是很过瘾？）


手机功能非常强大

你可以掏出手机查看任意走过来的 NPC 的资料，从而考虑如何完成你接下来所完成的任务。


武器数量繁多！

你将会改变这个世界

在这个开放式的世界，你无法预知你接下来会发生什么事情，而且你每次完成任务细节的变化，也会有不同的情节发展。《看门狗》和其他的杀手游戏类似，也是鼓励玩家用各种不同的方式完成任务，这样后来的游戏进程与结局也是不同的，可以尝试各种玩法。你可以破坏一切你想破坏的东西，是一个名副其实的黑客，比如身边的手机，摄像头，障碍物，红绿灯等等，让世界更加混乱。你也可以去维护世界的和平，当一名“正义使者”当世界混乱的时候，有效率的去打倒敌人，惩治杀人犯等等。玩家会有无以数计的选择，并不存在有明确的规则，这个世界规则都是由你而定的。



积极利用地形与敌人斡旋

小心你的背后

在开头就说了，本作《看门狗》是支持一个多人游戏的形式，只要你连上网络进行游戏的话，就会有其他玩家来加入你的游戏。可以想象，在一个由你支配的世界中，你会觉得自己是一个独一无二的，那种心情是会有多爽，可以把路边的跑车随意的借来开一开，路上找个漂亮的妹子带着一起在喧闹的城市中兜风……这是一种怎样感受，突然有提示别人闯入了你的世界，你的神经就会变的紧张起来。因为你不知道他在哪，可能隐匿在人群中，伪装成一个路人，让你慢慢发现他。与别人玩家一起赛车追赶。想想都觉得刺激吶。

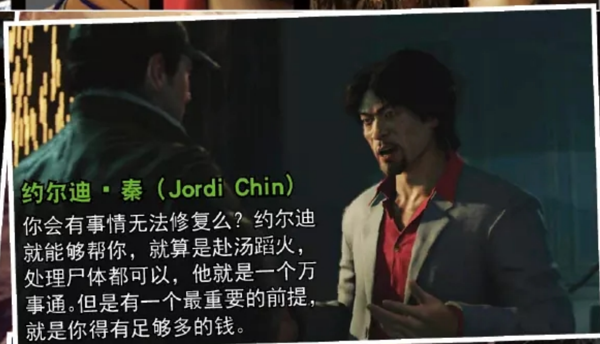
游戏部分角色


主人公们能力各异



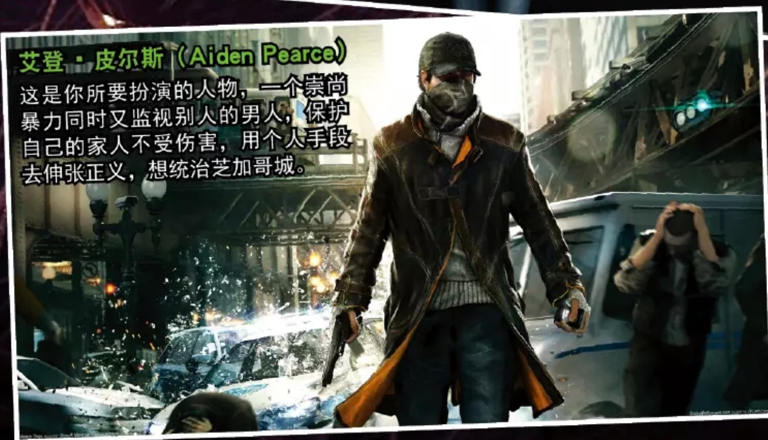
克拉拉·里尔（Clara Lille）

克拉拉是一个像蜘蛛一样神不知鬼不觉地布置陷阱，突破任何防御系统，潜入进去从而知道你的秘密，是一个名副其实的蛇蝎美人，亦敌亦友，有一段不为人知的黑历史。



约尔迪·秦（Jordi Chin）

你会有事情无法修复么？约尔迪就能够帮你，就算是赴汤蹈火，处理尸体都可以，他就是一个万事通。但是有一个最重要的前提，就是你得有足够多的钱。



艾登·皮尔斯（Aiden Pearce）

这是你所要扮演的人物，一个崇尚暴力同时又监视别人的男人，保护自己的家人不受伤害，用个人手段去伸张正义，想统治芝加哥城。



丁骨·格雷迪（T-Bone Grady）

丁骨从小就开始研究电脑，一个“疯狂的技术狂人”不过也因此尝过各种苦头，不过他并不会退缩，喜欢迎接各种挑战。与人相处会时，其实也是一个“轻浮的嬉皮士”。



重返德军总部：新秩序

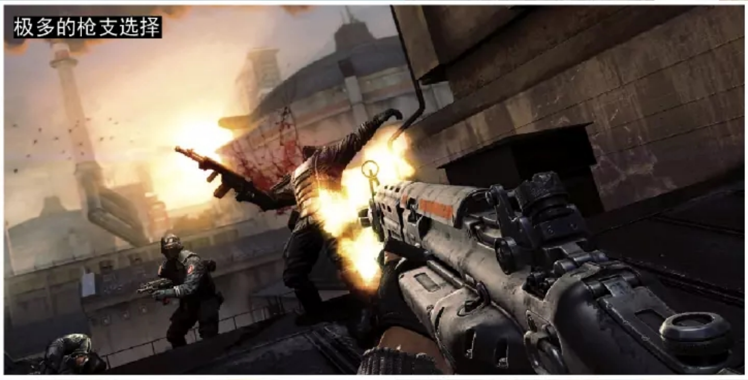
□编：公羊　□美：grass

游戏类型	第一人称射击 FPS	英文名称	Wolfenstein: The New Order
		制作公司	Machine Games
游戏特点	潜入 射击	游戏平台	PC PS3 XBOX360 PS4
适宜人群	FPS 忠实粉	发售日期	2014 年 5 月 23 日

《重返德军总部：新秩序》是由 MachineGames 工作室全权负责研发的，该工作室的成员都是在业界赫赫有名的，除了来自于原来 Starbreeze 团队的雇员以外，还有第一人称射击游戏《星际迷航》的幕后研发人员。

在游戏中，纳粹依靠强大的科学武器，在 1960 年获得了第二次世界大战的胜利。玩家扮演的是一位名叫“B. J. Blazkowicz”的美国大兵，他需要对强大的纳粹帝国发动一场有死无生的进攻。由于游戏中德国纳粹已经统一了全世界，玩家不得不时刻准备潜入防御森严的纳粹营地，通过各种手段抢占军事据点，以此获得各种超级武器的使用权，为反抗行动加上砝码。


潜入纳粹内部


极多的枪支选择


反派之一 Frau Engel


爆头流血效果


爆炸细节做得很细致


疯狂博士和他的作品


三名主人公商议对策

人物介绍

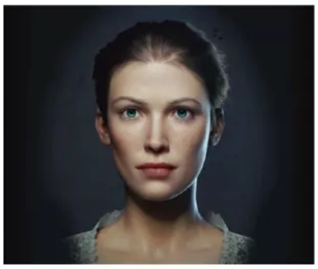
BJ · BLAZKOWICZ



受训成为一名美国陆军突击队员，随后被招入OSA，BJ似乎已经迷上了在前线对抗纳粹的生活，经常独自作战。

1946年，随着第二次世界大战浪潮的凶猛袭来，纳粹机械工业迅猛发展。依靠先进的机械科技，猛烈的压制住了盟军的抵抗，在一次大规模的战役中，纳粹起用一种不知名的武器，让盟军伤亡惨重，BJ也因伤昏迷。莫名其妙的是，他在苏醒后，发现自己在一间空空如也的精神病病房，此时，不知已过了多久……

ANYA · OLIWA



出生于波兰的医生和知识分子家庭，ANYA正在攻读考古学博士学位。然而，这场战争使得她不得不放弃自己的学术追求，从而帮助家里经营精神病院。在她担任护士长看管病人时，救回了一个身份不明且身受重伤的士兵。

她和家人的工作就是治疗病人。在治疗完毕后，病人就由纳粹武装军官带走，当然了，是全副枷锁。去哪儿去多久，无可奉告。

FERGUS



出生并成长于苏格兰高地，FERGUS在贫穷和困苦中度过了整个童年。16岁时，他在格拉斯哥造船厂找到一份工作，直到30年代苏格兰经济危机，他被辞退。经过数年的动荡，二战爆发，此时FERGUS辗转来到苏格兰中部的珀斯，受训成为一名飞机机械师。在一次醉酒后的打赌中，他晋升为一名飞行员。

WYATT



WYATT 此前正在攻读哈弗大学国际事务专家学位。战争爆发后，即便父亲极力劝阻，在内心道德信念和不屈的理想主义心理支撑下，他也毅然放弃学业，加入美国空军，时年17岁。他积极乐观的人生观支持着他与世界中的不公正作斗争。

Wilhelm Strasse——DEATHSHEAD



一个天赋异禀的科学家，党卫军特殊项目科的首领。内心完全没有任何道德束缚，为纳粹军团研制强大的战争机器。在一次战役里，差点在飞艇坠毁中丧命。这种重生般的经历给予了他全新的毫无顾忌的人生观，这只会越来越可怕。

FRAU ENGEL



德国女孩联盟和纳粹之翼青年女子联盟的领袖。FRAU 一直致力于纳粹的事业。

为了更好的为纳粹服务，她领养了六个雅利安儿童，意欲建立自己的纳粹团队。大战临近结束，她控制了一个劳教所，用铁腕手段将其打造成一个黑暗的私人属地。



机械狗——看着就怕！



机械士兵——很强大！



要极快适应作战环境



遭遇敌军

© 2013 Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved.



杀手已死

编：公羊　　美：grass

游戏类型	动作游戏 ACT	英文名称	Killer is Dead
		制作公司	Grasshopper Manufacture
游戏特点	过关砍杀	游戏平台	PS3、XBOX360、PC
适宜人群	热血爱好者	发售日期	2014年5月9日

《杀手已死》即将登陆PC平台，此前已经于2013年以PS3和XBOX360版本发售。本作由Grasshopper工作室的须田刚一担任主制作人，继承了前作《七面杀手》、《英雄不再》的特点，讲述了一个现代人之“生与死”、“情与爱”的故事。

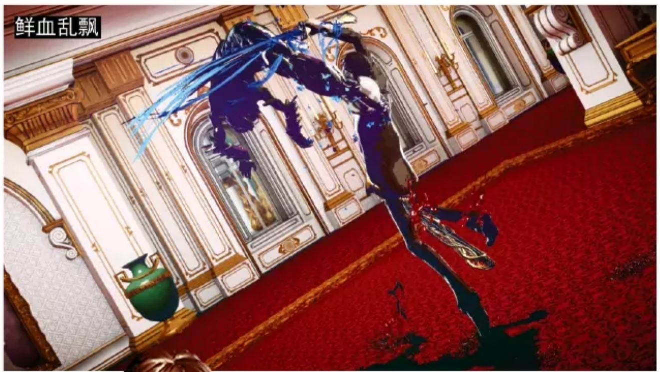
虽然故事发生在月球和地球之间，却并非以科幻为主旨，而是以现代社会为世界框架，主人公在某一天收到了一封来自“执刑秘社”的雇佣邀请函——游戏开始。

大部分时候主人公是使用长剑进行近战攻击，打斗效果极其华丽，足以满足玩家的眼球。同时主人公的左臂已被科技改造成功，可以变化出多种不同的武器。在剧情中，主人公似乎对左臂被改造时的记忆毫无印象。

血腥力量：玩家可以通过吸收敌人血液以蓄能，进而可施放名叫“肾上腺素爆发”的技能，它能以各种血淋淋姿态将敌人终结。吸收血液的同时，还可以将敌人转化为“黑暗物质”，“肾上腺素爆发”能将“黑暗物质”激发成一种更加强大的能量。


人设非常棒


打斗特效非常华丽


鲜血乱飘



Mika Takekawa

20岁的日本妹子，主人公的助手，在某件突发事件中遇到了主人公，最擅长作鸡蛋料理，于是和主人公相处的很融洽，并住在一起，平时是典型的天然呆。

Mondo Zappa

主人公，出生在美国的35岁男性，黑西装和眼睛让玩家们很轻松的便留下对他的印象，他以“执刑者”的身份勇敢地完成各种任务，并在勾引妙龄少女方面很有天赋，喜欢吃鸡蛋，偏爱半熟的荷包蛋。

Vivian Squall

25岁的金发少女，出生在英国，“执刑秘社”中的一员，主人公的直属上司，穿着性感，执行任务时沉着冷静，但当涉及自己的私人话题时，就会变得惊慌失措。

Brian Roses

65岁的美国老人，“执刑秘社”的最终首脑，带着荣誉完成自己的事业，但在管理方面却不是很在行，他是最强的“执刑者”，将自己的肉体完全转化为了电子化，已退休。



火焰限界

□编：公羊　　□美：grass

游戏类型	角色扮演 RPG	英文名称	Bound by Flame
		制作公司	Focus Home
游戏特点	丛林探险	游戏平台	PC PS3 XBOX360 PS4
适宜人群	角色扮演控 探险迷	发售日期	2014 年 5 月 9 日


恶鬼力量影响外形


自定义英雄让你有多种选择

“我将赐予你力量以对抗敌人，代价就是你的灵魂！”

《火焰限界》是一款魔幻史诗 RPG 游戏，玩家将扮演一名被火焰恶鬼附身的雇佣兵。作为恶鬼的躯壳，你必须做出选择，是接受这份强大的邪恶力量，还是增强自身能力以抵抗恶鬼。在越来越强大的敌人面前，你是否能抵制住诱惑，还是出卖自己的灵魂以交换更强大的力量。交换而来的恶鬼力量将会改变主人公的外形。


这种画风太心水了

游戏允许玩家自定义角色，比如在创建人物时，玩家可以选择英雄的性别和长相。遵从你内心的选择亦或是接受恶鬼的掌控，游戏会给予不同的故事情节、任务以及能力。你有三条天赋路线可以选择，分别是搏斗、刺杀和魔法，在实时动态的战斗后，会解锁更多的技能供挑选。

同时，你可以任意锻造自己喜爱的武器，也可以对已有的武器进行精加工以增强作战能力。在故事发展过程中，可以加入其他玩家的游戏或是让其他玩家加入你的游戏，他们会和你一同战斗，你可以与他们谈情说爱，一起战斗乃至变成敌人。游戏里还有数量繁多的强大生物，你能否将他们全部击败，踏于脚底？这就要看你的能力啦。


魔法与剑


简直就是骷髅王啊！


体型差异不代表战斗力！


画面效果尤其好



游戏中你的选择将会影响对话、剧情的发展。你的每一步动作，都有可能决定接下来的战斗艰难与否，一旦处理不当，身边的伙伴就会变成刀剑相向的敌人。注意安全，尤其是在这里。另外，你对恶鬼的态度也会影响你接下去的道路，有人也许会因为恶鬼反对你，也可能因为恶鬼而加入你的队伍。



游戏关键词

逗教军 几小时就通关
一把全新的刷子
天使的逆袭 什么都
剧情超级短
附魔造就穷光蛋 绑定了

编：小P羊　　美：grass

全方位报道夺魂之镰

进击吧！涅法雷姆

游戏评级	17+ 惊悚血腥的场面刻画
制作发行	暴雪
游戏类型	角色扮演
适合人群	《暗黑》系列的忠实粉丝和动作游戏爱好者

综合评分 7.4

画面
音效
创意
游戏性
操作

早在3月25日《夺魂之镰》正式上线以前，“大菠萝3”的全新资料片便吸引了不少玩家的注意力。除了《夺魂之镰》这个名字足够引人遐想以外，新版本开启前的大量预热更新同样功不可没。毕竟关掉拍卖行、变革铸造系统、设计道具绑定属性等一连串动作完全颠覆了暗黑3之前的设计，给人的感觉就是游戏除了画面不变以外，内涵乃至刷法跟过去完全不是一个味了，就像另一个制作团队的产物，而《夺魂之镰》推出后的几周时间里，游戏团队也在一次次补丁和hotfix（在线修正）中不断地强化着新玩法，而本期就让我们全面地来看看《夺魂之镰》这个资料片。

天使来找人类麻烦了

在“大菠萝3”第四幕的结尾处，迪亚波罗所代表的万恶之源被收到了黑灵魂石内，圣休亚瑞的人类和恶魔之间的战斗因此得以告一段落。《夺魂之镰》在剧情方面延续了之前的故事情节，不过全篇只有一个章节的篇幅，也即围绕着卫斯马屈这个地方设计的第五幕。可以说，游戏剧情出乎大家预料的短，而所有人猜测的国王港地图也没有在《夺魂之镰》中出现。


拿着镰刀的马瑟尔登场


打翻泰瑞尔，拿走黑灵魂石

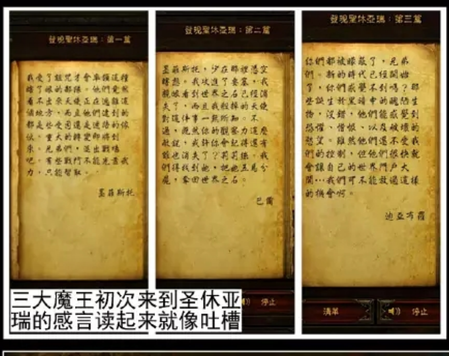
《夺魂之镰》的剧情牵涉到至高天消失许久的前智慧天使——马瑟尔，这位大天使如今以殁天使的身份来找人类的麻烦了。以马瑟尔的观点来看，眼下正是利用黑灵魂石来消灭所有罪恶的好时机，问题是，他要消灭的罪恶还包括人类灵魂中的恶魔部分，换言之，马瑟

尔要是大功告成的话，人类就被屠戮殆尽了！而迪亚布罗的爪牙们也在追踪马瑟尔的位置，这倒是给了玩家们一个收拾爱德莉亚的机会（陷害莉亚的妈妈桑）。与此同时，卫斯马屈的人类也很令人不省心，在灾难席卷人界的时候，他们居然在干革命，甚至还搞死了自己的国王。从某种角度而言，天使和恶魔因为太忌讳涅法雷姆的力量总是将人类想像成全能的敌人，其实只要不管涅法雷姆，人类光内斗估计就能消耗得差不多，倒是至高天和地狱的迫害，才让涅法雷姆再度出世，一次次表演拳打天堂幼儿园，脚踢地狱养老院的戏码，这也真是有够讽刺的。


不时出来吓人的马瑟尔之魂


被夺魂的人类有时会变成马瑟尔之影

话又说回来，天界和地狱会惧怕涅法雷姆也不是事出无因。如果你有心去第五幕的某个场景翻翻一具妖魔尸体的话，会掉落一本小册子，里面的内容是三大魔王被涅法雷姆痛殴之后的感言。需要注意的是，这代的书籍收集品有个很诡异的设定，就是很多书籍要在特定的章节，特定的地点掉落，而且经常同一只怪物会掉落上、中、下好几册书籍，为了收集品，你就不得不反复刷剧情了。


三大魔王初次来到圣休亚瑞的感言读起来就像吐槽



阿汤叔：忠实粉丝剧情党伤不起啊！

花了近 300 大洋（230 元正版资料片游戏 +70 元最新官方小说两本）满心欢喜地等待“夺魂之镰”带来惊喜的阿汤叔，不曾想又遭到了暴雪程序开发猿的沉重打击……CG 动画只有开头一段也就算了（之前一部有四段，每个章节一段），游戏剧情也只有短短的一章节，几个小时就通关了（小说我还看了一个礼拜呢）……剩下的刷装备游戏，不过就是把 60 级装备属性又提升到 70 级（这不是 WOW 的节奏吗？）地图更是只有卫斯马屈城的一张有特色，其余都是在原有基础上加工改造的……说好的国王港剧情呢？原画都放出来了……说好的失落之城乌瑞寻宝呢？变成刷子流的冒险模式了……连剧透党都不堪入目的最终剧情，天使马瑟尔死了，黑暗灵魂石碎了，七大魔王又自由了，大英雄们又要堕落了……这不是明摆着“暗黑 4”的节奏吗？这不是明摆着暗黑 2+ 暗黑 3 重来一遍的节奏吗？这不明摆着把玩家坑爹当猴耍的节奏吗？从“星际 2”第二部《虫群之心》开始，暴雪所有单机网游的资料片内容顶多就值一个 DLC 的补充包，卖那么贵你们不心虚吗？是不是玩家慷慨的钱包把你们养肥了养懒了？再看看你们当年的承诺：暴雪出品，必属精品！对此我只有三个字可以形容：炒（cao）冷（ni）饭（ma）！

地板越脏 BOSS 越强

不过对纯粹的“刷子们”而言，管他剧情是什么，知道要灭几个 BOSS 就可以了。这里对尚未玩过《夺魂之镰》的朋友们小小剧透一下，我们将要收拾三个 BOSS，包括：马瑟尔的副官厄杰尔、爱德莉亚以及马瑟尔本尊。这三位 BOSS 都有两段攻击形态，并都有突进到玩家身边的能力。其实就单体战斗力而言，《夺魂之镰》的这几位 BOSS 和万恶之源迪亚布罗相比逊色许多，好歹人家还有三段变化，但是三位 BOSS 的地板却够脏够恶心，你在领教了厄杰尔的房梁塌陷、爱德莉亚的血滴子和马瑟尔的朵朵祥云后，会由衷地感叹前四幕的 BOSS 们是多么好的君子。


游戏时间越久，马瑟尔放的云越多


厄杰尔之战的地板也十分吓人

小弟们的任务

或许是意识到剧情实在是短得太坑爹，《夺魂之镰》给三位跟班包括沈老贪各设定了一个剧情任务，像是林登的兄弟被关进了卫斯马屈的监狱、艾莲娜的姐妹出现在了马瑟尔躲藏的混沌界里等等。需要注意的是，跟班任务只在剧情模式中的特定章节出现，而且和剧情一样属于一次性任务。要获得这些跟班任务，就要和跟班多对话。


巫女艾莲娜还活着的姐妹


寇马可的特殊任务也出现了

神出鬼没的死灵法师

提到新职业，其实早先不少人预测暗黑 3 里会有死灵法师回归。如果你注意玩游戏中的一些支线小任务的话，会在第二幕的沙漠地带遭遇一位名叫梅坦的死灵法师，而在一片混乱的卫斯马屈城内，这位致力于平衡生和死的法师兄弟又出现了。有趣的是，你在第五幕的沼泽地带还会遇到第二个死灵法师塞由，和塞由交谈后，你会发现此人也是赫拉迪姆的成员，甚至还协助泰瑞尔将黑灵魂石偷运出了至高天，可惜马瑟尔夺走黑灵魂石的时候，此人不在现场。是不是说下一部资料片里会有死灵法师这个职业呢？另外，如果你在卫斯马屈城里呆得比较久的话，会听到一个名叫斯寇伐斯群岛的地方。


再次和死灵法师见面


又一个死灵法师

伤害进入千万时代



1000万伤害出现了！

在《夺魂之镰》这个资料片推出以前，拥有 30 万 DPS 的白字面板可以让普通玩家小小得瑟一下，而如今时代完全不同了。面板 DPS 不足 50 万的朋友根本不敢吹嘘伤害，看着别人贴出 80 乃至 100 万的白字面板，会让刚刚接触《夺魂之镰》的朋友自惭形秽，不过，只要刷一段时间的苦痛难度，配合角色的被动技能，叠个 70-80 万的面板伤害并不困难，甩个技能输出 200-300 万的伤害也很容易实现，但千万不要因此沾沾自喜，因为如今的暗黑 3 已经进入了千万 DPS 的时代。

能够达到如此恐怖的输出数字，和现在的输出计算方法直接相关。如今，玩家的伤害面板中加入了“技能伤害加成”、“对精英怪的伤害加成”、“范围伤害”以及面板上看不到的元素伤害加成。要让输出达到一个可观的数字，最主流的做法是牺牲一些可以舍弃的属性来叠上一个 70%-80% 左右的元素伤害和技能伤害，而脸好有套装的朋友，还能凑个 30%-40% 左右的对精英怪的伤害加成或范围伤害，这样一层一层叠加上去，每秒 DPS 破千万就不再是空话。



现在伤害面板也有很大变化

没有传奇不幸福


掉落的传奇物品有冲天光柱

要想提高伤害，自然就要提高装备档次。如今，玩家的装备已经全面进入了传奇时代。相对于上个版本，《夺魂之镰》的传奇掉率有了很大的提高。传奇装备在掉落后不但有冲天光柱来提醒玩家注意，在画面右上角的小地图上也会用五角星醒目标注。有趣的是，之前踢罐子、开箱子不出传奇的情况已经被改了回来，什么途径方式都有掉“光柱”的可能。《夺魂之镰》还增加了一个博弈系统，可以用血岩碎片换取随机的装备奖励，这个系统同样会爆传奇装备。

很多时候，你身上拥有怎样的装备决定了你会采用哪一套技能组。以秘法师为例，如果你碰巧得到了“碧蓝怒火”这把武器，那么走冰系就是很好的选择。毕竟这把武器的特有属性是有几率冻结敌人，同时这把武器还有很高的几率随到 20% 的冰冻伤害加成，拿着它不玩冰法真是没天理。为了构筑自己心目中的理想技能组，很多骨灰级玩家完全切换到了下地牢刷精英的模式。


这个 NPC 的父亲据说正是 2 代的赌博商人


所有工匠等级都可以升级到 12 级

想爱制造不容易

装备除了打出来以外，还有啥办法获得呢？经历过之前版本的玩家想必还记得“制造毁三代”这句戏言，《夺魂之镰》推出后，原本坑爹的制作系统有了很大的改善，首先是供玩家打造的装备中增加了不少有分量的绿色套装，打造装备的材料也随着 70 级角色等级的开放而全面过渡到 70 级时代。

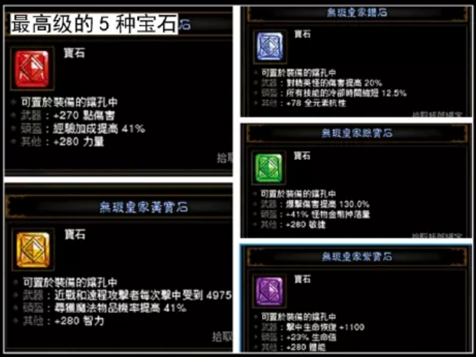


克里森船长套装中的腰带


各式各样的新材料

顺便一提，前一个版本的宝石已经可以统统丢入垃圾桶了，因为 61 级以后会直接掉落尊爵级别的宝石，如果你挑战苦痛难度的话，还有可能通过掉落直接得到帝国宝石，当然，再高级的宝石就要合成了。

《夺魂之镰》在制造方面的一个巨大变动，还包括在游戏里增加了一个附魔师。附魔师可以做两件事，第一件事是可以改变装备上的一个属性，这个改变是在数条可能性中随机选出 2 个供你选择，如果你对附魔不满意的话，也只能修改你之前选择要附魔的属性。而附魔师能做的第二件事，便是外观党喜闻乐见的装备外形改观了，玩家在游戏中收集到越多的新版传奇物品，可以进行的外形改变选项也越多。


最高级的 5 种宝石


从尸堆里救出的附魔师


把我的武器换个传奇造型！

话又说回来，虽然《夺魂之镰》让玩家制作装备、洗装备的积极性空前高涨起来。但是想爱制作还真是不容易，首先，打造 70 级传奇装备除了要用到各类通用材料，包括拆解 61 级以上的传奇物品获得的遗忘之魂以外，还需要在游戏中收集与之对应的白色装备和一些特定材料，不少特定材料只能通过消灭游戏中的稀有精英怪物才能获得。其次，附魔传奇装备也要用到遗忘之魂，甚至还要用到高级宝石。问题是“脸不好”的朋友可能附魔个几十次，倾家荡产也刷不出自己想要的附魔属性。



小 P 羊：有点小钱的人变成了穷光蛋

因为在之前的版本中，高价贩卖过一些宝石的缘故，所以 P 羊开始玩《夺魂之镰》的时候，手上还是有个上千万的小钱钱的。有了这点小钱，P 羊轻轻松松地就把所有工匠等级升到了最高级别。然而接下去的装备附魔却让 P 羊惊呆了！游戏里面，你要附魔修改一件传奇装备得花遗忘之魂一颗，以及若干其他材料和数万金币，附魔不好的话，你总得修改属性吧？需要消耗的材料数量倒是和第一次附魔的时候不变，但是附魔要花的钱就开始飙升了！记得自己附魔一件普通黄装 7、8 次以后，附魔费用变成了 20 多万一回，而传奇装备的附魔费用因为初始价格就高，支出更是庞大的惊人！不过，更令人心惊肉跳的还要数传奇首饰的附魔，像传奇戒指、项链这类东西的附魔，还要搭上一块无暇帝国黄宝石，这要多少钱，我们来计算一下，如果你是用尊爵宝石开始合的话需要 90 万金币，直接合帝国宝石的话则需要 30 万金币。想想看吧，一下子附魔附歪了，重洗装备属性得多少钱。于是，就那么几天时间曾经认为自己还挺富有的 P 羊，一下子身边就剩个零钱了。真是无语问苍天啊！强烈希望暴雪开点打钱模式。

全新的职业和新技能

《夺魂之镰》新增了圣教军这个职业，由此也带来了不少新技能和新打法。虽然圣教军手持盾牌的形象深入人心，不过这个职业却不像武僧、野蛮人一样拥有天生 30% 的伤害减免，而其拥有的中距离伤害、范围伤害以及招小弟的技能，又让这个职业看起来貌似输出厉害，当然事实并不太理想。最近，暴雪通过补丁加强了圣教军的不少技能，不过，圣教军依然被不少玩家戏称为“逗教军”，好在组队时，这个职业可以给队伍其他成员带来不少有益的 buff。



公羊：尝试了一把逗教军

新版本来临，公羊虽说是菜鸟学飞不知高端为何物，但也耐不住不甘人后的上进心尝试了一把号称强悍无比的逗教军啊呸，圣教军！圣教军和二代中的圣骑士有着相同的起源，同样是萨卡兰姆教的信徒，却因不同的使命而让他们发展成不同的分支。也因此圣教军和圣骑士在定位上颇为类似，都是号称拥有强大防御力及辅助技能的职业同时也有着强力又炫目的输出技能（为什么说号称？继续看）。

圣教军的能量系统和武僧颇为相似，平时匀速缓慢恢复，可通过一些 CD 技能来快速恢复。使用单手武器加盾牌，在点出被动技能“神圣之力”后可单手使用双持武器，另一手持盾，相应地减少移动速度。

技能多为中近程距离攻击，部分技能可在攻击时提升自身格挡效果。同时兼有加血，冲刺等技能，看起来非常全面啊！看过介绍后公羊真的是跃跃欲试啊，随即跳入圣教军这个未知的大坑，砰！这个真的是一个前期角色，越到后期越乏力。先说说技能，格挡算是一个非常独特的技能了，但是居然不受任何装备加成。而其他职业，此类技能都是受装备加成的，意味着在同等装备条件下，越到后期圣教军同其他职业的属性差距越大。抗性光环也无装备加成，被动效果自始至终也只有区区 140 点抗性。想来在 T3 之后只能走秒杀流了，根本不能当坦克。唉，现在还有追不上哥布林的职业吗？圣教军就是一个。寇马可都能追上了好嘛，掉入大坑真是无语凝噎啊，圣教军请你一定要超越寇马可啊！


圣教军的服装还是很亮眼的


秘法师的被动技能一览

除了全新的圣教军以外，其他职业也增加了不少新技能。读过上期暗黑 3 栏目的朋友应该还记得秘法师新增的黑洞技能，以及巫医全新的动物召唤技能等等。事实上，所有职业的被动技能也有所增加，而且到了 70 级以后，角色还可以额外装备第 4 个被动技能。这无疑大大增加了角色的战斗力。


秘法师红极一时的冰箭光球打法


精英怪的虫洞技能有时倒也能救你一命


这个落雷技能让脆皮玩家十分惧怕

怪物的技能也增加

不仅是角色的技能有所增加，其实精英怪的技能也有所增加。如今苦痛难度的精英怪仍然有四条技能词缀，但是它们也拥有了一些额外的本领，比如会将玩家在两地间传送的“虫洞”，会追踪缓速玩家并不断炸人的“冰霜冲击”等等。拥有多条群伤技能词缀的精英怪物更会把整个画面弄得让人难以落脚，也难怪大家都追求 10 秒杀精英的输出了，不然还真没法撑下去。



出现场景	名称	效果
A1	李奥瑞克的黄金护颈	获得屠杀殆尽的奖励后，召唤出（4-6）个骷髅守护者，持续 10 秒
A1	狂君权杖	在击杀 10 个敌人后喷溅毒水，对 30 码内的敌人造成（1050-1400）% 武器伤害值的毒素伤害
A1	皇家华戒	套装加成效果所需的装备数量降低 1 件（最少为 2 件）
A2	欺敌灭界	格挡攻击时所受到的伤害降低（45-60）%
A2	礼赞手套	圣坛的祝福效果持续 10 分钟
A2	虚幻长靴	你移动時可穿过敌人



开启涅法雷姆秘境的柱子

出现在秘境中的独角兽


秘境！正统的寻宝路线

除了全新的剧情以外，《夺魂之镰》还增加了一个新的冒险模式玩法。角色要开启冒险模式，先得玩通剧情战胜马瑟尔。而冒险模式和剧情模式的最大差别就在于，玩家可以开启世界地图，像玩暗黑 2 一样在各幕场景间进行穿梭。

冒险模式下的每一幕场景都有 5 个随机任务，任务内容包括：消灭特定的精英怪、完成某个支线任务、击杀某个 BOSS 等等。顺利完成一幕场景中的全部任务就可以和提供冒险任务的泰瑞尔对话，获得赫拉迪姆宝箱。



小 C：研究了一下赫拉迪姆宝箱

《夺魂之镰》的赫拉迪姆宝箱会开出一些特有的传奇装备，包括广受欢迎的皇家华戒以及礼赞手套。不过，能开出什么传奇装备，和你的赫拉迪姆宝箱是从第几幕场景中获得的有关，只有第四幕场景的赫拉迪姆宝箱才有几率掉落所有特定的传奇装备，这里也特别列出比较有价值的宝箱掉落物品供大家查询！顺便一提，大家普遍觉得苦痛难度的宝箱出光率更高一点，不过似乎暴雪蓝贴有说过和难度无关。





通过完成冒险任务，或者开启赫拉迪姆宝箱还会获得秘境之石碎片，收集 5 个秘境之石碎片就可以打开营地里的涅法雷姆秘境了。关于这个场景，在上一期的暗黑 3 栏目中其实也有所提及。总的来说，涅法雷姆秘境就是把所有地图和怪物混乱搭配的冒险区域，你可能会在酷似卫斯马屈地下埋尸处的地图里遇到彩虹岛的泰迪熊们，也可能在第四幕场景的堡垒地图中遇到钻岩虫，不得不说，一些诡异的敌人搭配，还真是给人一种敌人上天入地全方位覆盖的感触，这也是为啥很多人无法挑战苦痛 6 级别的秘境的缘故吧！

另外，秘境还会对一些场景进行黑化处理，原本明亮的沙漠场景可能会被泛着暗红色光芒的诡异黑夜所笼罩，而当你消灭了秘境 BOSS 后，场景往往会突然一亮！顺便一提，秘境 BOSS 的技能还是挺恶心的。刷出 BOSS 的条件是击杀足够数量的秘境怪物，不过要是你比较倒霉在 BOSS 刷新的时候附近还有几个精英怪物的话，就要做好睡地板的准备了，而在最近的游戏更新中，秘境的掉宝率，特别是传奇的掉率有了很大程度的提高，所以组队刷秘境成为了十分流行的玩法。



X：圣光啊！这是一把全新的刷子！

虽然之前在测试阶段已经了解资料片有点什么变化，但是正式升级后还是感觉靓丽新颖值得一刷。首先是玩家必过的第五章剧情。在前四章里面，主角只是一个跑腿伙计，被忽悠来忽悠去，有点呆。但是第五章就不一样了，这里的故事阴暗恐怖，主角终于有一点救世主英雄的样子。个人觉得这是一个很重要的剧情点，让人明明白白为何而刷。解锁冒险模式之后，终于除去剧情的枷锁，暗黑破坏神转身变成了一把全新的大刷子。新的巅峰等级还是没有上限的，反正是刷得根本停不下来。现在的掉率又好的要命，以前的“海景别墅”现在都是 70 级路上随便掉掉的过度装备。当然啦，它也有“属性膨胀”、“节奏重复”这些问题。但这是一个的动作 RPG 游戏，节奏快、打得爽快最重要。怪物头上爆出来的数字，就算看不清楚也没关系，看着连成一片很爽就行了。如果我之前刷一个怪要一分钟，现在 10 秒钟就搞定，那我就明显觉得爽快了(这也是为什么好多玩家在普通难度中欢乐地玩耍)。在冒险模式的结尾，秘境也是一个很好的改变。秘境的怪物密度设计特别适合组队玩家一起去刷，很多之前不组队的好友也开始进一个房间，共同开一个秘境。感觉《暗黑3》抛弃拍卖行，回归小房间，就是回归局域网的玩法，要不是它还要求全程在线，完全就是一个单机好游戏了。



能让人获得双倍经验的辉映之池



超级大宝箱

其他新内容

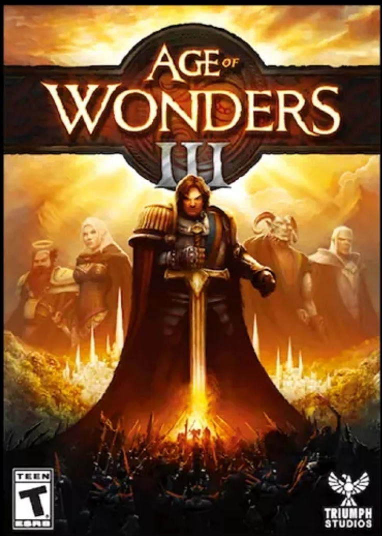
除了上面介绍的这些内容以外，《夺魂之镰》还增加了一些全新的宝箱类型和祭坛类型，比如开启诅咒宝箱和祭坛就会招来不少怪物，如果你在时限内击杀够多的敌人，还会获得额外的宝箱奖励。另外，新出的唤雷祭坛成为了玩家们的最爱，在触摸唤雷祭坛后，你只要在怪物周围跑跑，身上激发的闪电就会自动毁灭角色周围的敌人和任何可以破坏的物品。如果你在涅法雷姆秘境中幸运地找到了哥布林大军，又刚好有个唤雷祭坛的话，就等着把包裹装到满吧！



诅咒宝箱

此外，游戏还增加了氏族以及登录器在线交流的功能，氏族系统会在你获得成就或者得到传奇装备的时候，自动把信息发给全氏族的朋友显摆，而在线交流功能只要你开启登录器，无需启动游戏就可以可以发信息给正在游戏的伙伴。这些贴心的设计无疑让游戏的交流乐趣更浓，不过话说回来，能不能再把拍卖行开启呢？什么东西都绑定，真心痛苦啊！

奇迹时代 3



游戏关键字

纯正欧美系 神作
职业配合很关键
两年前没做成回合算你聪明
被暗黑 3 坑了 能暂停

游戏评级	9+ 全年龄和谐游戏
制作发行	Trumph Studos
英文名称	Age of Wonders 3
适合人群	特别适合编辑部某些还在玩英雄无敌 3 的人…

综合评分 8.5

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意



阿汤

三大奇幻回合制策略游戏之一的《奇迹时代》系列，其最新作品《奇迹时代 3》现已强势登录 PC 平台。开发商 Triumph Studios 在此部作品中将采用全新的 3D 画质显示技术，精美的游戏画面让玩家真正享受身临其境的感觉。此作中，各种奇异多变的地图以及形形色色的高玩玩法都能够充分满足你对策略的渴望。

时代已至 奇迹吾创

编：Samtown　美：grass



游戏登录界面

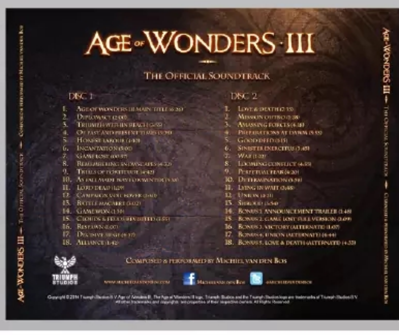
画面精湛，视觉享受

游戏的画风集合了多位大师的灵魂：创意来自 Lennart（首席设计师）勾画出整个唯美的世界观，随后首席画师 Allert van der leij 制作了精美的 3D 模型，使每个事物都宛如天降之物，继而实习生 Chilly Prin（对色彩和场景有独特的见解的天才）丰富了游戏画面的各种细节，将多种元素最终浑然一体，最后再由 Lennart 对人物进一步刻画，使其栩栩如生，整个游戏充满了爱的力量。



十分音乐，十分感动

一进入游戏笔者立即泪奔了，曾几何时熟悉的《奇迹时代》初代主界面 BGM 重制版华华丽丽地展现在眼前。主旋律没有变，却褪掉了曾经的幽谧，披上了沉淀许久的辉煌，力推把豪华版里面送的 BGM 全部听个遍。更何况官方的诚意并不像其他游戏那样卖 OST 就给个 MP3 版本糊弄单纯的玩家，《奇迹时代 3》豪华版含有 MP3 和 FLAC 两个版本，如果你是高玩并拥有高质量的耳机，慢慢享受这只属于奇幻的美妙。



满分的音乐自然也少不了满分的游戏剧情，史诗般的剧情更是能引人入胜，游戏中史诗般的战役分成两个部分：选择强力的 Commonwealth 帝国，或是加入于黑暗精灵和木精灵联合后成立的高等精灵议会；也可以在网上跟朋友进行多人对战或是战役；随机地图也更是能够让战局更加变化莫测、极限难度。



好设定注定一款游戏品质

本作中有着海量的种族与职业可供玩家选择，开始可以从精灵、矮人、龙人、人类、兽人、地精等种族中选择首发种族，并选择相应的英雄职业（类似 D&D，包括无畏技师、神官、战争领主、盗贼、术士、德鲁伊等），还能通过选择各种技能树来打造你的个性英雄，许多英雄都有按照自己的要求改变地形和气候的技能，多样的选择性增添了更多的游戏性与探索欲。

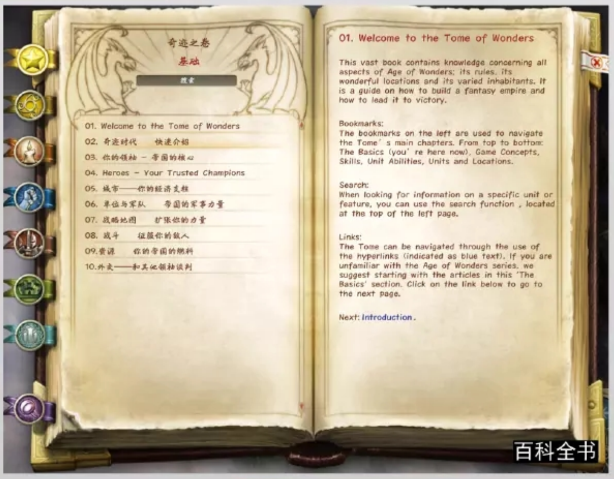
此作中玩家将在历险中遇到各种魔兽与奇特种族，而且能够吸纳其他种族加入到自己的阵营中。探索庞大的世界地图，与无数国家进行斗智斗勇，可以与其结盟对抗其他势力，侵略小国扩张自己，为得只是争夺资源和土地，最终统一世界，这也是笔者的人生理想，到时候就可以后宫三万了，哇哈哈！

游戏中每个兵种不光只有详细的属性介绍，而且详细介绍了其故事背景和小趣闻，不同兵种更拥有不同动画效果、战斗的特效、动态的全身像，做工相当精致。当战斗遇到敌人，也会有简略介绍敌人的基本情况，抹去那种“碰上就干架”的粗糙感，制作的良心可见啊。

最经典的也是最重要的，就是游戏中的那本《万能百科全书》。为什么席德梅尔的游戏牛 B，为什么席德梅尔凭借做游戏可以被称为大神，就是因为他做游戏始终如一的严谨态度，而《万能百科全书》就是其代表之笔。《文明》也好，《海盗》也罢，几乎每个挂着席德梅尔名字的游戏都有大辞典，而《奇迹时代3》又大不相同，不光借鉴而且学到了精髓。从游戏兵种设定到很多主要的玩法等方面，都被写进了这个《万能百科全书》之中，而且还有超链接等方便玩家查找各种所需信息。



种族选择



百科全书

围绕着游戏的终究是战斗

战斗部分也是可圈可点啊，而且战斗一向是此系列的精髓所在。本作中的英雄也是能够参与战斗，但是如果英雄一旦死亡，直接 GAME OVER。这曾是《英雄无敌 4》尝试并最终放弃的游戏模式，很难说《奇迹时代 3》这么做是否明智，但是英雄立于战场之上呼风唤雨，绝对是我们玩家想要的。最后再点一点《奇迹时代 3》这个游戏里面独特的战斗设定：

1、攻击反击同时进行。

2、敌我双方擦肩而过可以掩护攻击。

3、移动与攻击分离：战斗单位每回合的移动力与攻击次数也是息息相关的。单位每回合的移动距离从近到远按绿、黄、橙三色标志，移动到绿色区域该回合可以攻击攻击三次；黄色两次；橙色一次，是个非常有意思的设定。



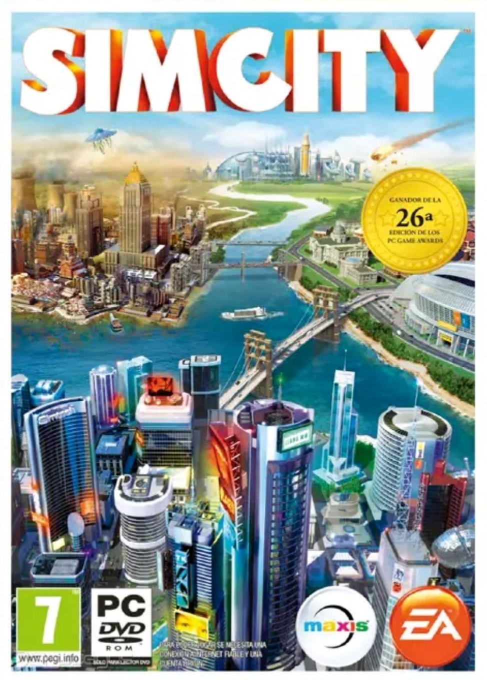


4、游戏里面有背后攻击判定，有加攻判定，射击有掩体判定，跨视线射击有递减判定。

5、特殊建筑有高低落差设定，有军团战设定，有拆除和增设障碍设定，

6、兵种有种族判定，魔法判定……以下由于字数过多，无法显示。

设定如此考究的策略游戏，《英雄无敌》跟不上，《圣战群英传》比不了，《文明》的战斗更是无法与之比拟。虽然战斗上仍然比较着重单兵素质与 RPG 要素，但是这样的战斗打起来才爽快！由于这个游戏操作太过于传统，而且很多内容都是文字化而不是图标化，新手玩家上手稍微有一点难度。随着游戏的进行，游戏帧数越来越低，游戏 LOADING 时间越来越长，这也是通病了。缺乏了华丽的过场 CG 更是比较遗憾之处，只好在加强版中期待之了。还有一些硬件 BUG 有待优化。虽然如此，但是这些都没有办法掩盖这款游戏本身的优秀品质，在当今这个年代能够出这样一款游戏也可以说是这个制作团体的全力奉献。喜好策略的玩家不可不试，拿起你的鼠标与键盘一起奋战吧。



编：小P羊　美：grass

模拟城市5

轻松拥有日入万金的大都市！



经营大城市不断会有闹心事

《模拟城市5》在刚刚推出的时候，曾因各类BUG而遭到众多玩家的口诛笔伐。如今，这款游戏已经渐入正轨，对联机无爱的玩家们也能通过单机模式享受到这款大作的乐趣。不得不说，EA的这部作品可不像你想像般的简单，也许你可以把一个人口不足3W的小城镇经营的有声有色，但要想经营一个人口5W以上的中等城市就不怎么简单了，更别提人口超过10W、20W，日进万金的特大型城市了，而本期就让我们通过攻略来研究《模拟城市5》吧！

地图选择

初次体验《模拟城市5》要做的第一件事自然就是选图了，游戏目前为玩家设定了风格迥异的数个建设区域，包括平原、山谷、岛屿、环礁、森林、荒漠等各种地形。对于新手玩家而言，地势相对平坦，水资源充沛的“三一岬”无疑是最适合用来练手的区域，不过，新手地图的缺点是发展空间不大，全图只有3个城市建造地和1个伟大工程地址，对于有心搞大建设、大工程的朋友来说“泰坦峡谷”这张图无疑兼顾了易上手和大容量的特点，当然，如果你追求迷人的岛屿或环礁风情的话，也可以挑选其他的建设区域，不过因为这些区域的城市地图大都有陡峭的坡度，建设起来或许会麻烦重重。完成了建设区域的选择，实际上只完成了地图选择的第一个步骤。当你实际进入区域地图后，可以看到游戏中有数个城市地址可供选择。而下一步要做的事情，便是挑选一个好地方发展你的首座城市了。



小尺寸易上手的三一岬区域



纵横的铁路和平坦地势让泰坦峡谷这张图也很好上手

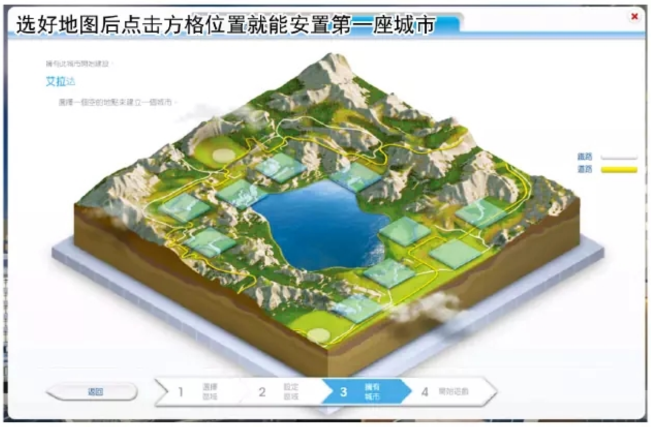
游戏中可以随时通过屏幕左侧的按钮切换回区域地图，这时，你能挑选其他位置建设新的城市，从而进行多个城市的并行发展，而且这个版本的《模拟城市5》还有个区域联动的设定，举个例子，在同一个区域中，你的城市A通过市政厅新造的交通部解锁了机场、火车等建造项目，而你的城市B就可以在不启用交通部的情况下，建造所有的交通设施。

聪明的朋友已经发现了，在《模拟城市5》的单机模式下，你完全可以同时建造多个5000人口的小城镇，随后利用区域的技术分享优势，轻松搞定各种有待解锁的建设项目。话又说回来，同时经营多个城市意味着大把模拟币的支出，而当你坐镇城市A的时候，城市B的经济又不会有所增长，所以，这里建议大家先主力发展一个城市并获得大把的资金，再将资金转赠至同区域的其他城市中加快你的区域开发速度。既然作战策略已经决定，那么该挑区域中的哪个位置摆下你的第一枚棋子（城市）呢？

对于初次接触《模拟城市5》的新手而言，你可能会情不自禁地去挑选那些资源齐备，石油、煤炭、原矿无所不缺的地点摆下你的第一座城市。但实际上，有充足的水资源和外联路线（包括铁路以及水路）的城市才是最适合新手操刀的位置。这里首先要强调《模拟城市5》的一些特殊

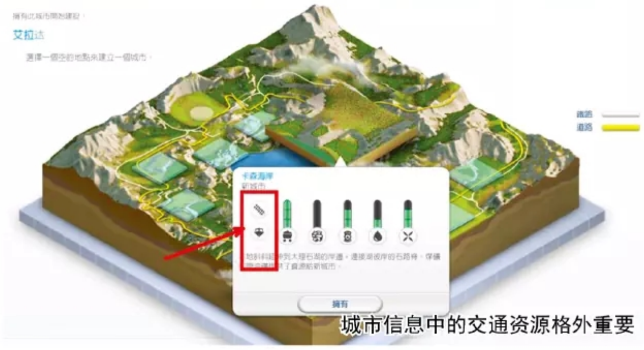


单机版的城市间还能进行水电支援



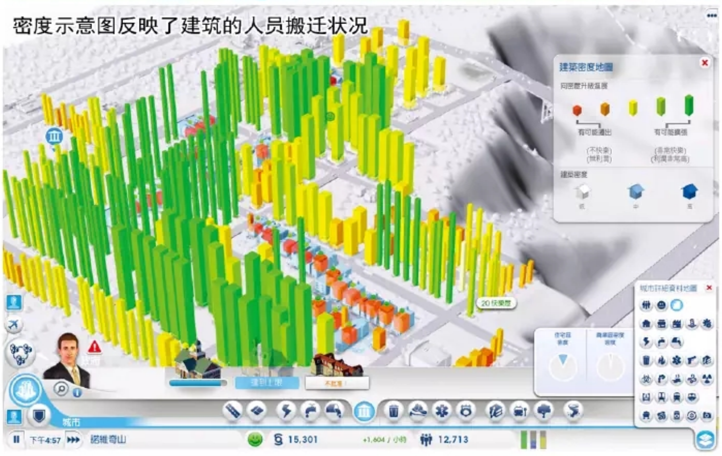
选好地图后点击方格位置就能安置第一座城市

设定，和早期的联机版本一样，这一作的城市外联途径除了机场可供你自由选定位置以外，其他方式全为地图自带，不可更改的，一座城市的外联途径包括：进出城的大道、铁路以及水路，要注意的是，并不是每座城市都拥有外联的铁路和水路，一些靠近内陆的城市地点别提水路了，连铁路都没有一条，在这样一个不着调的地方建设主城，除非你不惜血本地大力发展航空事业，否则无论是走贸易路线还是发展观光旅游业，都会得到一个环城大堵死的结果。有道是，要想富先铺路，只有那些拥有铁路、水路等多条通勤路线的城市才有辉煌的资本，其实仔细联想一下现实世界也是差不多一个道理，内陆的矿城总是富不过沿海的特区。为此，与其选资源充沛的地点建设主城，倒不如挑个路多的地方当作经济特区好好规划。



城市信息中的交通资源格外重要





密度示意图反映了建筑的人员搬迁状况

城市规划

在具体的城市建造玩法上，《模拟城市 5》更像是一款考验玩家规划能力的游戏，城市规划主要包括道路规划和区域规划。不合理的道路设计，会导致游戏后期出现严重的交通拥堵状况，进而影响到城市的消防安全以及观光收入。与此相对的，不恰当的区域规划，会导致工、商业比例失调，造成商品滞销或脱销，人力匮乏或大批市民失业的状况。

道路规划

这里首先来看一下道路的规划问题。《模拟城市 5》中的道路可以分为两大类，城市街道以及大道。其中，城市街道由低密度至高密度可细分为四类，包括：1 车道的泥路、拥有 2 条狭窄线道的低密度街道，4 车道的中密度街道和同为 4 车道的高密度街道。其实，这四类街道在游戏中的建造宽度是完全一样的，它们的差别主要体现在两个方面，第一个是对不同街区的支援，第二个是交通转向装置的设计。先来解释一下街道对建筑区域的支援，游戏中的城市区域按密度可划分为低密度、中密度和高密度三类，这三类街区在外观上的差别十分明显，以居民区为例，在低密度的街区里，你只能看到一幢幢低矮的平房，中密度的居民区主要由 4、5 层楼高的公寓组成，而高密度的居民区就是如今在各大城市里十分流行的小高层了。建筑密度不同，可容纳的人口自然就有差别。和现实世界相似，《模拟城市 5》中的城市区域会从低密度向中、高密度缓慢过度，无论你用低密度街道还是高密度街道来划分街区，一开始出现在街区内的建筑必然是低密度的建筑。但是，用低密度的街道所划分出的街区，其中的建筑即便满足了升级条件，也不会由低密度向高密度进化。不信，你可以把鼠标移动到已经满足升级条件，却因为街道的限制而无法升级的建筑上，此时游戏必然会出现“升级街道以提升密度”的提示。这里要注意的是，只要街区内有足够的升级空间，你只要升级紧贴建筑物一面的街道，就可以使建筑物升级，而无须升级环绕街区的每条道路。



只要升级一侧道路就可以让这片建筑区提升密度

接下来要提及的就是不同街道的交通转向设计了，泥路和低密度街道仅在路口设有停车牌，意思就是说，只要路面通畅，所有车辆无需等待红绿灯就能立刻转向。这种类型的街道，在车流量有限的前提下，即便设计多条丁字路口或十字路口也不太会出现拥堵的状况。而中密度和高密度的街道因为有交通灯的设计，会产生车辆等待时间，为此在进行道路规划的时候，就要避免出现太多的丁字路口和十字路口。显而易见，在车流量不大的中密度街区完全没有必要使用中密度或高密度的街道作为交通要道，不然遭遇火灾或犯罪事件，你就只能看着自己的警车和消防车被一路红灯给拦住了。当然，低密度街道也有车流量方面的缺陷，因为车道只有一、二条，可以容纳的车辆数目十分有限，如果把这类道路充作高密度街区的要道的话，就会出现市民们的车辆长龙堵死要道的情形。可见，要想建设一个道路顺畅的城市，就要合理搭配使用不同类型的街道。

在用街道划分街区的时候，建议大家把道路“指南”这个选项勾上，这样你在铺路的时候，系统会出现引导线提示。在这个提示下圈出的最小四方形区域刚好够安置一座高密度民居或商业建筑，而两个四方形区域组成的矩形区域则刚刚巧可以容纳一座高密度工业建筑。



勾选“指南”一项，可以让你在建造道路是获得参考线



低、中密度交汇的街道仅有停车牌指示


中、高密度交汇的街道就有红绿灯了


利用道路升降功能设计的双层车道

在了解了城市街道以后，要理解大道就更加简单了。大道和街道虽然功能相似，但因为建造宽度不同，所以无法通过道路的升级或降级选项将街道升为大道，或者将大道降为街道。和街道相比，大道只有三个可选的建造类型，包括：中等密度大道、高密度大道以及高密度电车大道。需要注意的是，所有大道的路口都设有交通灯，换句话来说，要想让大道保持交通顺畅，你在规划道路的时候，就要避免设计太多的路口。从某种角度而言，大道适合被设计为城市的高速公路和环线，而高密度电车大道更是附带“轻轨

功能”！其道路中央的电车轨是专供路面电车使用的，只要你在设计道路的时候避免制造太多的路口，不占用其他车道的路面电车可以在短时间内运输大量乘客。

TIPS 关于道路规划，还有一点需要注意，游戏中，你可以利用升起道路（M）或降下道路（N）的操作来建造道路桥梁或道路隧道。很多造型花哨的双层公路便是利用道路的升、降设计打造的，利用这个设计，你可以更好的进行车流导向，避免产生十字路口。这里也顺便一提道路桥梁或道路隧道的建造方式。一共要分三步进行，第一步是先铺设一条直路，随后铲除你准备抬升或下降的路段，最后就是填补你之前铲除的路段，同时使用快捷键 M 或 N 来抬升或下降道路，从而形成道路桥梁或隧道。


黄色、蓝色和绿色的规划区域分别代表工、商、居民区

城区规划

《模拟城市 5》中的城市区域可以划分为三个类型，包括：居民区、商业区以及工业区。商业区或工业区不足，会导致居民因为失业而搬离住房，而居民区规划过少，则会导致商业区和工业区因为职缺过多而无法正常营业直至倒闭。目前看来，比较黄金的分配方式是按照 6:2:3 的格局来分配居民区、商业区以及工业区。但如果你的城市走观光或赌城路线的话，还是可以进一步压缩工业区的比例，只需避免商铺出现“缺货”的情况即可。这里要特别一提的是，现在《模拟城市 5》的商业区对于工业的需求比较高，在没有建造国际机场的前提下，你只能依靠铺设足够的工业区来避免商店出现缺货（但这往往会滋生劳工不足的问题，真是很头痛）的状况。


设置工业区时不要忘了看下城市风向图



绿化中的行道树可以吸收少量工业污染

在规划城区的时候，除了要合理分配居住、工、商区域的比例以外，还要注意三类建筑区域的安置地点。这里首先要提到的是工业区，由于工厂会排放污水或废气，高密度型厂房在遭遇生化火灾的时候还可能因为发生爆炸而波及周边建筑，所以工业区必须建造在远离居民点的下风处。否则因土壤污染和空气污染造成的疾病就会影响到附近居民的健康，进而增加城市的医疗压力。同时，工业区制造的污染还会影响到居民区的地价，有钱的居民是绝对不会搬到工业区附近的。为此，建议大家在规划工业区的时候，先留意一下城市的风向。随后在地图的下风处划一个角，将所有工厂安置在片区域中。

在了解了工业区的摆放规则后，你可能会有意无意地用商业区隔离工业区和居民区。但要是你仔细观察《模拟城市 5》一整天的运转动向的话，就会发现将商业区集中摆放并不是一个好主意了，何况工业区制造的空气污染对商业区也十分不利。



点击市民或车辆来调查城市一天的运营情况

如果你仔细跟踪城市一整天的运转状况的话，会发现一个十分有趣的规律。游戏时间的 6:00-9:00 是城市的早高峰时段，大批早班市民将前往工作地点而夜班市民正在下班回家，与此相对的，18:00-21:00 的晚高峰时段则是夜班市民外出工作，早班市民下班回家的时间。与此同时，获得收入的市民们在返家后会立刻前往商业点或公园进行消费，所以这段时间也是居民点和商业点幸福度大把提升的时段。顺便一提，你可以点击并跟踪单个市民（或车辆）来查看他的消费状况。市民信息中的模拟币符号，代表他拥有消费能力，而如果商业区域规划过少、货物不足或者因为路程或堵车等因素导致市民无法在一定时间内消费的话，还可以在其信息中看到一连串消费失败的说明。关于居民的消费习惯，这里还有一点要特别注意，《模拟城市 5》的市民绝对不会下班后先逛商店顺便回家，而是一根筋地非要先回家一趟不可。

至此，想必聪明的朋友已经知道该如何设置商业区了，没错，就是将其分散到居民区之间，而不是将其扎堆建造。这样布置的好处是避免大批市民驱车前往商业点消费，从而造成不必要的交通负担。原因在于，市民住的和商店近的话就会步行前往商店消费。



水、电是城市发展中需求量会不断增加的资源



游戏中还会不时出现些考验公共设施的随机任务

至于居民区的安置，想必大家在划分好商业区和工业区以后就不难决定了。而除了上述三类建筑区域以外，在规划城市的时候还要预留至少1/4的空间给公共设施。像是电力、水力、排污等基础设施；医院、学校、警署、消防局这类公共安全和教育设施以及城市发展建筑。关于公共设施的安置，这里建议大家务必把垃圾处理厂和污水处理厂安置在城市下风处的角落里，警署则适合布置在商业区附近，毕竟很多罪案就发生在商业地带。另外，请尽快升级污水处理厂和具备净水功能的抽水泵浦站，并将它们靠近摆放，那样你才可以循环利用水资源，而不必担心抽干地下水。

城市发展

之前提到过，《模拟城市5》的各类建筑会因为密度的差异而呈现出不同的外观，与此同时，地价也会影响到居民住房和商业建筑的外观，而科技等级则会影响到工业建筑的外观。当然，地价和科技并不单单影响到建筑物的造型，还会使其特点发生一些变化。比如，中收入的市民和高收入的市民只会分别出现在中等地价和高等地价的居民区内，而高科技企业需要受过大学教育的劳工。



不同财富的建筑外观也不同



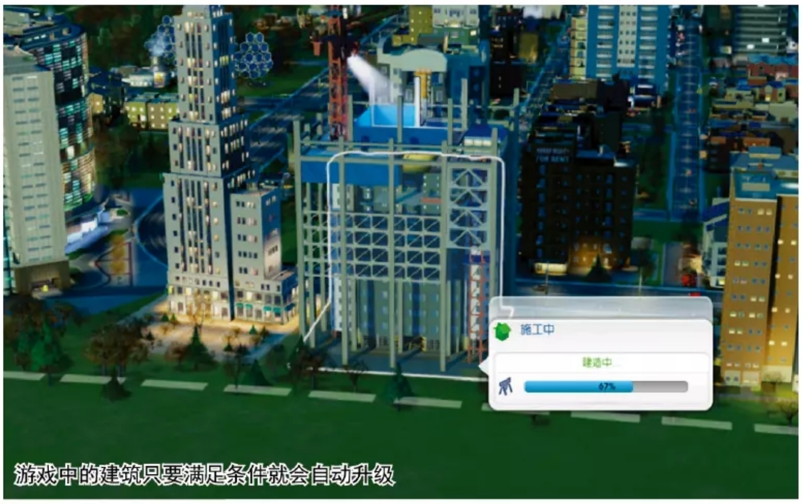
市长宅院也能提升附近地区的土地财富度



可以看到靠近工业区会降低土地财富值

这里先来介绍一下提升地价和工业区科技等级的途径。提升地价最简单的方式是在建筑物附近建造公园，这其中，占地小、影响范围大、维护费用相对低廉的双行人行道（属于广场类型的公园）是抬高地价的一个好选择。而要提升工厂的科技等级，最简单的方式就是在工厂附近建造社区大学或者大学。一般社区大学只能把工厂的科技等级提升到中级，要想让工厂的科技等级达到顶级，就只有建造大学这一个途径了。

不过这里要提醒大家的是，利用大肆建造公园的手段来提升地价并不是一个正确的做法。事实上，地价虚高的结果会导致大批低收入居民迁出城市，而工厂和商店也

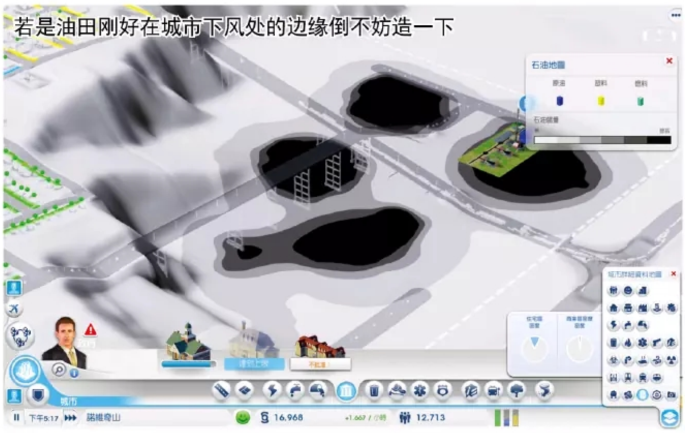


游戏中的建筑只要满足条件就会自动升级

会因为缺乏劳工而无法正常运营。最后，城市里遍布的将是人口稀稀拉拉的摩天大楼。顺便一提，高收入的居民是不乐意乘坐公車的，大量私家车会加重城市的交通负荷，而且如果你想快速提升城市人口，让城市人口突破 10W 甚至 30W 的话，也不应该把希望寄托于人数并不庞大的中、高收入居民。事实上，建造那些高密度低收入的建筑才是突破人口的最佳途径。方法也非常简单，不要用公园来提升土地价值，促使建筑快速升级，只通过升级街道或大道的方式来提升居民区的建筑密度。不过，中、高收入的居民也有一个优点，那就是这类居民一般都受过一定的教育，可以为高科技企业所聘用。



大批高密度低财富的建筑最易提升人口



若是油田刚好在城市下风处的边缘倒不妨造一下

主攻方向

提到城市发展，在游戏进行到一定时期以后，光靠税收你是无法支撑城市的庞大支出的。道理很简单，人口一旦提升以后，就意味着你需要建设大量的交通设施来避免城市拥堵。同时，升级、扩张市政厅的各个部门也意味着一笔额外的开销，更别提高级的警署、医院、大学这几个“吞钱大户”了。这个时候就要考虑一下城市的发展方向了。《模拟城市 5》一共设计了六类城市发展方向，包括：采矿、钻油、贸易、电子产品、文化和赌博。



不妨发行一些债券短时间内筹钱



永远不要忽略每块土地的快乐度



选择建造你的伟大工程

其实在单机模式下，采矿和钻油业并不是一个很好的发展方向。原因在于，地图中的矿区和油田往往在城市区域的中心地段，甚至在上风口，这会限制你摆放商业区和居民区，而且单机模式下的石油、矿石的出口价格是定死的，并不划算。建造采矿区的目的，往往是为了触发建造贸易总部的条件（需要摆放 3 个不同类型的贸易仓库），问题在于，只要你把回收站建立起来，利用回收中心收集的塑胶、金属以及合金，照样能满足建造贸易总部的条件。

这里推荐的城市发展方向是，贸易配合电子产品，或者文化配合赌博业。用贸易配合电子产品的优势在于，你可以利用贸易仓库直接对外收购电子产品需要的大量原材料，包括：合金和塑胶，然后生产出高价的处理器、电视机以及电脑，并利用贸易港的货运火车站或者货运码头贩卖你的高科技电子产品牟取暴力。这里要特别一提贸易仓库和贸易港的差别，贸易仓库和贸易港都可以进出口物资，两者之间的差别除了容量大小有差异以外，要解锁贸易港中的一些特有仓库，像是处理器集货地、电视机集货地，是要达到一定的贸易额度并升级贸易总部的，而贸易仓库虽然容量很小，却没有严苛的解锁要求。至于为什么用文化来配合赌博业，则是因为高级赌场不像低级赌场那样拥有吸引游客的设施，而赌博业的兴盛离不开大批不同阶层的游客。



其实发展到这个阶段，玩家最后要做的事情就是设法改善城市的交通状况并挑战区域里的伟大工程了。最后要说明的是，伟大工程需要运输大量的建筑材料到工地，非常费时，可以说既是对城市交通的挑战也是对城市经济支撑力的挑战。不过，建设好的伟大工程可以给城市区域带来巨大的优势！譬如国际机场就可以彻底解决所有商铺的“缺货”问题，让你不必建造额外的工厂！所以努力调整你的城市，解决发展中遇到的问题然后完成伟大工程吧！相信，一个日进万金的大都市足以帮助你完成目标！



改变暗黑世界的13个女人

编：Samtown　　美：grass

阿汤有话说

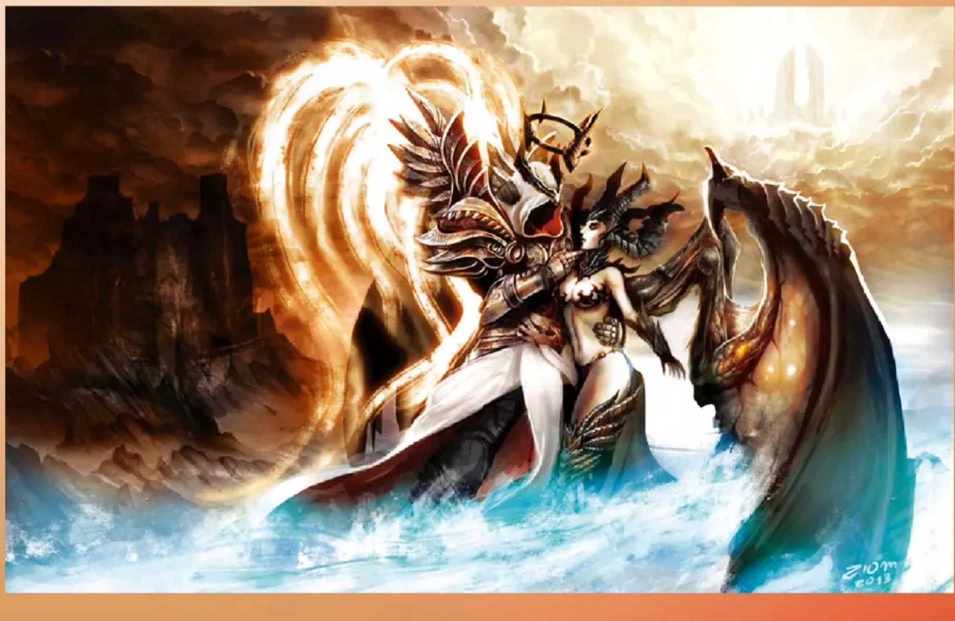


其实我早在一年前就想要完成这样一个专题，但迟迟未能凑齐满足条件的13个女人。为什么是“13”？答案很简单，13在西方文化中是不详的数字，代表着不幸或邪恶的命运，是不吉利的象征。而女性的地位早在中世纪封建奴隶制度下的欧美也是非常卑贱的，因为一些错误和不正当行为就很容易被视为女巫、女妖或魔女的身份，精神和肉体均会遭遇到无情的迫害和践踏。在以中世纪西方神话为背景的《暗黑破坏神》系列游戏故事中，女性也难逃这样的厄运，13个女人几乎都是被诅咒、被利用或被抛弃的例子，她们通过各种不同的方式将人类世界引向邪恶、贪婪、混乱甚至是死亡的悬崖，又以这种黑暗的方式来证明自己的存在。或许在游戏中女性与命运抗争总是难逃悲惨结局，但这种不折不挠却最终换来了生存的希望和世界的延续，愿圣光与她们同在！是女人改变了暗黑的世界，同时也改变了我们的游戏！！



人类之母 莉莉丝（Lilith）

首先还是要说一下起源，人类世界也就是庇护之地（圣休亚瑞）世界的创造者——莉莉丝。她是憎恨之王墨菲斯托的女儿，也是魅魔女王，在地狱里的地位仅次于三大魔王。由于厌倦了天使与恶魔之间无休无止的永恒之战，她想要创造一片介于天堂和地狱中间的庇护之地，远离战争建立自己的天地。她遇



上了一位与自己有同样想法的天使因纳瑞斯，两人走到一起，成为了爱恨交织的情人。一黑一白两大阵营的领袖创造了玩家如今为之战斗的世界，同时他们的结合也诞生了早期人类（游戏内称之为涅法雷姆）。

但是，天使和恶魔对于庇护之地的想法和观点截然不同，天使因纳瑞斯只想逃避战争，他希望庇护之地的人们永久的崇拜并侍奉他。而恶魔莉莉丝却有她自己的计划。她想利用庇护之地中的人类建立自己的军队，她赐予她的孩子们强大的力量杀死了所有庇护之地内的天使和恶魔，并试图用他们作为武器对天堂与地狱，让她成为万物之主。于是内战就在因纳瑞斯率领的讨厌战争的人与莉莉丝的追随者之间展开。最终，天使一方获得了胜利，因纳瑞斯放过了幸存的涅法雷姆，但是却利用世界之石来削弱他们的力量，让他们变成了如今的人类。

这场内战引来了天堂和地狱的视线，三大魔王（The Prime Evils）很快就发现了庇护之地。来到庇护之地创造了三魔神教，因纳瑞斯如法炮制，也建立了自己的教派光明圣堂。双方不断的扩大规模并在庇护之地到处传教，人类世界也因此拥有了正义和邪恶的两大势力。

在游戏中，玩家可以通过资料片第五章里收集的莉莉丝的日记来了解当时这位恶魔女王的种种想法，当然她没有以 BOSS 或 NPC 的身份出现在任何一代暗黑游戏中，因纳瑞斯不忍心杀死自己的爱人，转而将她放逐到无尽深渊，那是在世界之外的一片虚空。

> 因纳瑞斯和我偷走了世界之石，现在有一群反叛者追随着我们。我们创造了一个新的世界，让我们能平安地生活。这是一个拥有无限可能的地方。因纳瑞斯认为逃离战争就足够了，但以后我会让她知道，我们是可以取得胜利的，不过在这之前，我要先给他子嗣。
>
> ——摘自《莉莉丝的记事：第四篇》

黑暗魔女 爱德莉亚（Adria）



爱德莉亚无疑是“暗黑 3”游戏中最大的反派主角。她精心策划了一个陷阱之局，把凯恩、莉娅甚至是泰瑞尔一步步拉向深渊。玩过游戏的朋友都应该了解剧情。首先她利用莉娅和玩家的力量复活了传奇邪恶法师佐顿库勒并拿到了他制造的黑灵魂石，又蛊惑玩家消灭了谎言之王比列和罪恶之王阿兹莫丹并利用莉娅的力量将他们的灵魂锁入黑灵魂石，在完成对所有七大魔王的封印之后，她又丧心病狂地将自己的亲生女儿莉娅当成了容器召唤出拥有七魔灵魂的万恶之源，为此天堂之境和庇护之地都毁于一旦。可最终玩家还是击败了万恶之源迪亚波罗，拯救了世界。到此为止这是暗黑 3 基础版的剧情，而此后的资料片夺魂之镰里引出了她的结局，疯狂的爱德莉亚继续追寻黑灵魂石和死亡天使马瑟尔的下落，最终被玩家在溺水沼泽地的寇弗斯遗迹里找到化身为女魔头的她并终结了其罪恶的一生。



其实，这些都是后期剧本，很多玩家对于爱德莉亚早期的身世和背景不太了解，她是如何一步步成为一名邪恶女巫的呢？在《凯恩之书》和《泰瑞尔之书》这两本游戏背景册中我们可以找到一些细节。爱德莉亚诞生在国王港，卫斯马屈南部的港口城市。爱德莉亚的父亲是国王港一名强大的雇佣兵，他在一次家庭矛盾中愤怒地掐死了自己的妻子。爱德莉亚在那之后杀死了自己的父亲，并引发了一场神秘的火灾点燃了自己的寓所。从此，爱德莉亚的灵魂中埋下了女巫的种子。之后她与另一位魔女玛格达相会并一同加入了真神教，就在崔斯特姆被黑暗笼罩时（暗黑破坏神一代），爱德利亚追随迪亚波罗的黑暗力量来到此地。在一代游戏里，她就是那个出售给玩家药水卷轴的女巫商人。当英雄艾丹击败并用自己的身体封印迪亚波罗之后，她就追随着艾丹消失了，之后两人的结合就诞生了拥有迪亚波罗灵魂潜力的莉娅。爱德利亚为了追寻艾丹的足迹，将年幼的莉娅交付给了她的养母吉莉安和凯恩，之后就是“暗黑 2”和“暗黑 3”的游戏故事了。



> 我的父亲浑身是火，被烈火吞噬，失声惨叫，散发着恶心又迷人的……焦香味。他找到了我，这是他生平第一次注意到我。当他见到火焰伤不了我的时候，他只说了一句话，他人生的最后一句话：女巫……
>
> ——摘自《爱德莉亚的日志：第五篇》



悲情圣女 莉娅（Leah）



莉娅，爱德莉亚和英雄王子艾丹的女儿，凯恩历经千辛将她养大并成为他的传人和助手，两人一同寻找来自崔斯特姆大教堂的秘密。自从她诞生以来，恶魔的精华就潜伏在莉娅的体内，一个无法被看到的眼神自从那时就在黑暗的角落中注视着她的灵魂。当那七魔封印的时刻来临之际，她的生母背叛了她，并让迪亚布罗占据了少女的身体，她的少女柔弱的肉体撕裂变为恐怖的化身，而灵魂更是扭曲化为新生的





万恶之源。这些就是玩家从游戏体验中或者从CG动画中了解的莉娅的全部了，你们也可能把她当作一个人类黑暗一面最终得到腐化的反面教材。但，当我想到莉娅时，我并没有看到恶魔的面孔。我看到了一名清纯、善良、勇敢的少女，并作为她叔叔凯恩的希望之光而存在。我看到了一名翻阅了无数古代文献，花费了无数的时间来寻找末日来临的前兆和答案的意志坚定的学者。我看到了一个朋友，在燃烧地狱大军兵临城下时，她为所有身边的人带来了希望。

莉娅从未被请入这场冲突之中。一如既往，也没有人召唤她来做这些事。她的叔叔凯恩必生花费了二十年的时间来寻找避免末日降临的方法。当天降的横祸夺取他的生命时，他将自己必生的心血和学识都撰写进了那些书籍，研究卷轴，以及其他地方的所见所闻全部传授给了莉娅，一直到这个男人的弥留之际，他都是莉娅所认识的唯一的亲人。“现在一切都靠你了，亲爱的，由你从这些文字中找出答案并警告这个世界末日每天都在临近。”这些字语，以及对人类未来的信念全部押在了她的肩上，如同幽灵一样缭绕在莉娅的心头。她并不是像凯恩这样的学者，她也不是来自第一批赫拉迪姆的伟大的法师。无论如何，她并没有因此选择另一条轻松的道路并弃使命而去。实际上，她将自己的全部投入其中。无论她多少次的对自己怀疑，以及她的前途是多么的黑暗和崎岖不平，都无法让她回首一次。就在迪亚布罗的精华在她的体内开始活跃时，她做到了这些全部……

> 塔拉夏曾经对凡人们说过，“我们无法总是改变未来，但是我们可以努力来引导它。这样，即便我们失败了，也为后来的其他人铺垫了道路。”我找不到比莉娅更有智慧的人了。即便她知道了自己的身世，而且即便在最后之前，她也怀疑过……但这不是她所能改变的事情。这已经是我们所无法改变的事情了。所以不要因为后来的她变成了什么而去评判她。你们应该像我一样铭记她。她的一切都是人类正义面的代表：敢于到达未知领域的勇气，毫不屈服地站在邪恶面前，并拥有梦想。要把她当作一名历史上，无数为今天所付出的努力而失去宝贵生命的人们的精神的继承者去铭记。莉娅你是我心中永远的圣女！
>
> ——摘自《泰瑞尔之书》

折磨女王 安达莉尔（Andariel）



安达莉尔便是创世魔女莉莉丝的女儿。根据凯恩之书的记载分析，她的出现应该早于庇护之地的诞生。当时作为七大魔王里唯一的女性魔王，安达莉尔在地狱内战中一直站在四大次级魔王（Lesser Evils）这边对抗三大魔王。当迪亚波罗被封印后，她即背叛到了三大魔王这边，并为二代游戏中迪亚波罗的复活贡献了一臂之力。由于在二代中已经被玩家杀死收入灵魂石，安达莉尔并没有出现在三代游戏中，而“暗黑2”游戏里她出现在第一章里。当时她腐化了一个由人类女性组成的教会，盲眼姐妹会（Sisterhood of the Sightless Eye）。

盲眼姐妹会全部由女性组成，是卫斯马屈（Westmarch）一个飘忽不定的公会组织。技术高超的弓箭手聘请了来自东方的哲学家传授给他们做“心眼”（Inner Sight）的能力，用来在战斗和探险中化解危机。姐妹们会以普通旅行者身份来隐藏相互之间的关系。经常有很多狂妄的无耻之徒低估了这些看起来弱不禁风的女子而付出惨痛的代价。

> 折磨女王安达莉尔是唯一的女魔王，二十年前，她在迪亚波罗重生之时夺下了盲眼殿堂，并阻挡英雄们前往鲁·高因寻找黑暗流量者。最后，她死在了勇敢的英雄手下。
>
> ——摘自《凯恩之书》



希望天使 奥莉尔（Auriel）



之前说到七大魔王里唯一的女魔头安达莉尔，而在光明这端，天堂安杰瑞斯议会的五大高阶天使中也有位唯一的女性，她就是希望大天使奥莉尔，也是唯一一位被塑造为正面典型的女性角色。她身着蓝色长袍，是所有天使中最受爱戴的一位。她领导着高阶天堂的圣音合唱团。奥莉尔掌控着世间的怜悯。她是安杰瑞斯议会里核心和凝聚力之所在。乐观、认真、聪明而且充满希望。她有着教士般的性格和被叫做希望之索的强大法宝，可以给予祝福。奥莉尔相信万物都有其善良的一面，包括一个人的内心。她从来都不是和平主义者，她深刻地意识到这个残破宇宙的本质就是冲突，因此她对于战斗从不畏缩。而奥莉尔的独一无二更在于她能于阴霾中寻见光明的能力，她相信一方的胜利并不总是意味着另一方的失败。在她的处世哲学里，每次冲突产生的裂痕都有治愈的希望，如同行走于黑夜里的人期盼黎明带来心得一天那样。在大部分时间里，奥莉尔都会待在希望花园之中，那时高阶天堂中一个安宁静谧的处所，



天使在这个地方涤荡自己的心灵，寻求内心的平静。

在天使议会的势力判定中，她属于温和的保守派。正因为如此，她成为了改变庇护之地命运的重要砝码，在人类世界形成之初，当勇气天使英普瑞斯借口恶魔的腐化想要摧毁庇护之地，当时的奥莉尔就坚定地站在了正义天使泰瑞尔一边，她极力赞成这个隐藏世界的存在和延续并希望看到人类能成长完善。从而使得游戏里的故事能够继续下去。而今，在“暗黑 3”万恶之源迪亚波罗被击败后，她再一次支持泰瑞尔将黑暗灵魂石带离天堂，从而避免了天堂因黑暗邪恶力量的腐化而毁灭。当然也开启了马瑟尔夺取灵魂石的资料片序幕……

> 希望之索艾尔梅希，象征着奥莉尔乐观正直的质量，其上跳动着灼热的神秘符文，触碰这根蜿蜒迂回的缎带能够治愈和激发天使无穷的活力。而在战场上，希望之索会挥舞着鞭笞成群的敌人，令他们在正义的火焰中燃烧、忏悔。
>
> ——摘自《凯恩之书》

断头王后 艾希拉（Asylla）



艾希拉，疯狂国王李奥瑞克（骷髅王）的王后，也是他两个王子的亲生母亲。她对于整个暗黑世界的影响很大程度上在于她的两个儿子，长子艾登（Aiden）和次子亚贝其特（Albrecht）。弟弟成为迪亚波罗最早在庇护之地的灵魂宿体，当时处于虚弱灵魂状态的迪亚波罗无法完全控制莱昂瑞克国王的灵魂，所以他最终把目标换成了小王子并最终从他身上化身魔神；而哥哥却成为了一代游戏中手刃并封印迪亚波罗的大英雄，某种理解下他也杀死了自己的亲弟弟。而最后艾丹自己也无法抵抗迪亚波罗的诱惑，成为了第二代游戏中新的邪恶宿主。中国有句俗话叫：成也萧何败萧何。暗黑破坏神游戏剧情的跌宕起伏与艾希拉王后有着密不可分的联系。而王后本人也无法避免悲剧般的命运。在李奥瑞克远征卫斯马屈失败归来后，国王的灵魂变得愈加疯狂堕落，他把失败的原因都归咎于身边人的背叛，在大主教拉撒雷兹的怂恿之下，王后艾希拉被视为王国叛徒和女巫定罪，并与她的仆人们一起被杀死在阴森的痛苦刑牢之中。玩家在三代游戏第一章劫难刑房里可以遇到已是灵魂状态手提自己头颅的王后艾希拉，她会交给你一个释放她仆人们灵魂的任务。这是艾希拉王后首次以 NPC 的身份出现在游戏中，玩家可以一睹她的风采……同时，在这层下口处，玩家也会看到拉撒雷兹和李奥瑞克斩杀王后的幻影，从中可以了解到当时悲惨的一幕。



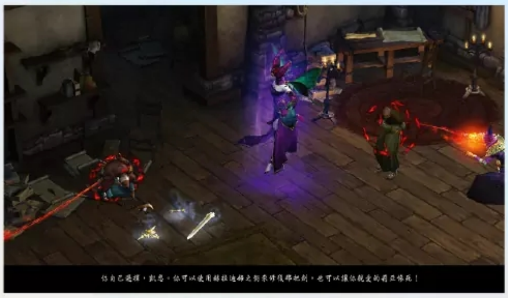


> 我在不见天日的地牢里，已经不知道过了多少天。我听见典狱长、我的丈夫、还有那个狗贼拉撒雷兹在讨论要如何处置我。我的生命即将完结，但真正令我担心的是，可怜的亚贝其特在他父王的疯狂行径下，改如何面对他的未来。要是艾丹在这里的话就好了。
>
> ——摘自《艾希拉王后的日志》

真神教主 玛格妲（magda）



真神教原名三魔神教（原罪之战小说中也称之为三一教），侍奉三大罪恶之源的墨菲斯托、巴尔以及迪亚波罗。在三大罪恶之源被封印后，真神教逐渐没落，消失在人们的视野中。但玛格妲的加入改变了真神教的命运，她在真神教里遇到了当时还年轻的爱德莉亚。两人合力杀死了当时教派的领导者成功篡权，成为了真神教的领袖。但此后不久，爱德利亚就离开了真神教去追寻邪恶力量的足迹。而玛格妲率领教派皈依于谎言之王彼列的麾下。她接受了比列赐予



的力量化身为蝶状恶魔，成为他在卡尔蒂姆散播邪恶的爪牙。

在“暗黑 3”的游戏中，玛格妲的戏份从第一章延续至第二章，他率领恶魔军团与凯恩和莉娅争夺泰瑞尔遗失并碎裂的圣剑碎片。最终她在凯恩的屋子里杀死了这位游戏中戏份最长，分量最重的男配角。对于剧情来说，玛格妲杀死凯恩直接改变了莉娅的命运和游戏的最终结果。因为凯恩在他的日记中提及过在收养了莉娅之后，就开始了调查其母爱德莉亚的背景。在他了解了真相之后，他决定将这些秘密埋藏在心里，不让莉娅得知。或许这些都是宿命……如果凯恩活着，他就能在最后关头揭穿爱德莉亚的阴谋，这样一来莉娅或许也不会死，当然迪亚波罗也无法重生，玩家又怎么玩下去呢？而对于未来而言，凯恩之死不仅留给后人宝贵的文字和精神遗产，也直接将泰瑞尔推上了新赫拉迪姆教会领袖的位置，人类世界对于正义的传承得以延续。

> 当我加入真神教的时候，它摇摇欲坠，几近崩溃边缘，当时的领袖在三大罪恶之源被封印之后无所事事。我说服了一个人帮我毒杀了当时全部的领袖，篡夺了地位，而她却在几年后离开了。但是我继续着，将真神教的荣耀奉献给比列之王。
>
> ——摘自《玛格妲的日志》



色欲魅后 瑟迪雅（Cydaea）

瑟迪雅是阿兹莫丹的妻子（不过阿兹莫丹只承认她是一个小妾，呵呵，帝王家没一个好东西，地狱里的也一样），次级魔王中的色欲女王，据记载小说《蜘蛛之月》里被迪亚波罗唤醒的蜘蛛魔王阿斯特洛伽是她的兄弟。瑟迪雅所代表的是地狱七宗罪里的色欲之罪，所以游戏中如果玩家选择的是男性英雄角色的话，那和她的对话中就会充满着色情诱惑的词语，让人不堪入目（或许某些屌丝中年男人会喜欢她，你懂得……总算有个选男人的好理由了）。她的无尽欲望甚至连阿兹莫丹都满足不了，于是她还抓了大量强壮的男人供她玩弄和折磨。她是蜘蛛和魅魔混合物，在谴罪之塔底层守护者罪恶之心。罪恶之心是阿兹莫丹恶魔军队的发动机，摧毁了罪恶之心，恶魔大军就无法再向庇护之地发动进攻了。因此，玩家只有杀死她才能阻止庇护之地的毁灭并消灭罪恶之核里的阿兹莫丹。

> 涅法雷姆，你以为自己见识过痛苦吗，体会过折磨吗？我的爱妾很快就会让你知道，什么才是真正的痛苦与折磨……
>
> ——摘自阿兹莫丹的幻象

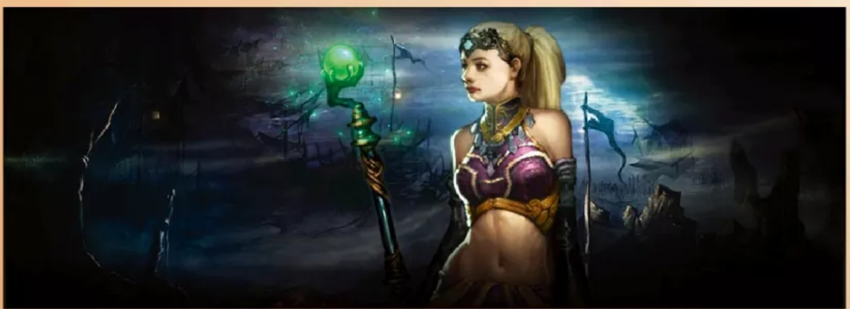


世纪巫女 艾莲娜（Elena）



巫女艾莲娜是在1500年前维兹杰雷（Vizjerei）一位法师老爷的女仆，靠着自己偷看魔法书学会了很多魔法。而在遥远的魔法派系之战中，巫女艾莲娜和她的秘密魔法姊妹从“预言者之手”预见这个世界未来将会遭遇一场浩劫。为了阻止这场灾难，神秘的预言者号召他的侍祭们举行一场盛大的祈愿仪式，但这并非一般的仪式，因为付出代价的正是这些侍祭们。作为侍祭之一的艾莲娜也被冰冻封印。不久前，艾莲娜从长达一千五百年的魔法长眠中醒来，发现如今的世界充斥着预言的征兆与动荡不安的世局，一切早已面目全非。她的姊妹们都死了，预言者也消失无踪。艾莲娜虽然对眼前的一切感到震惊，但是她的目标非常明确：她抛下了一切，希望能找到这个全新时代的救赎之道。究竟她卓越不凡的魔法，能否帮助你将恶魔彻底逐出圣休亚瑞呢？

在“暗黑3”游戏的第二章中巫女遇到了玩家的英雄，并成为了英雄的佣兵之一。游戏中玩家一共可以招募三位佣兵，骑士寇马可以近战防御为主，盗贼林登以远程弓箭DPS为主，而巫女艾莲娜则以法系控制和DPS为主。在资料片升级前，巫女无疑是使用率最高的佣兵，原因一就是窈窕淑女君子好逑，玩D3的大多都是老爷儿们，原因二就是巫女对法师职业的辅助和提升尤其明显，而法师又是所有职业中玩家创建率最高的，高达38%……而我喜欢用巫女的原因还是剧情党，你可以像我一样收集和巫女的对话完成成就“世纪之谜”，这样相信你就能对她1500岁的身世传奇有更详细的了解了！



> 我们的世界一直受到恶魔的侵扰，我们也磨炼出抵抗的能力。但是至高天……我不确定他们是不是真能从这场浩劫中重新站起来。恶魔的存在越来越强大了……我感觉到他们无所不在。他们现在很愤怒。莉娅看起来好疲惫，我希望她能坚持下去。
>
> ——摘自《艾莲娜的日志》

野蛮女友 吉恩薇尔（Jean val）和 不老法师 夏娜（Shanar）



这两位美女英雄应该放在一起介绍，或许非剧情党普通玩家对她们俩的名字有些陌生。其实这两人都是暗黑系列小说和漫画中的人物，最近一本暗黑官方小说《圣光风暴》中两人同时加入了由泰瑞尔领导的新赫拉迪姆组织。这里可能要做一些剧情扫盲。玩家在新资料片《夺魂之镰》的片头CG动画中了解到的内容是泰瑞尔率领赫拉迪姆教徒将黑灵魂石封印入墓地中，却遭到死亡天使马瑟尔的抢夺。但在这之前是有一长串剧情铺垫的。七魔汇聚的万恶之源迪亚波罗被击败后，黑色灵魂石落在了天堂议会厅的基座上，它继续散布邪恶气息并腐化污染着天堂的每个角落，但是天使们却浑然不知，除了泰瑞尔。为了将灵魂石从天堂偷出来他集合了一支由之前各部暗黑小说中主角们所组成的英雄队伍，这其中就包括了《正义之剑》漫画中的法师夏娜和《血之传奇》小说中的野蛮人吉恩薇尔。最终英雄们完成了使命，将黑色灵魂石偷出天堂并交给了泰瑞尔……

关于两人更详细的描述和剧情大家可以到小说里去了解，而这里为什么要提到这两个女性角色呢？他们和游戏又有什么关联呢？其实她们就是“暗黑3”游戏里女野蛮人和女法师两大角色的原型。暴雪就是按照她们的外貌特征来设计角色的。虽然没有在游戏里点出，但是玩家也可以这样认为，吉恩薇尔和夏娜在打败迪亚波罗后又帮助了泰瑞尔夺取黑色灵魂石并最终击败的马瑟尔的故事。同时这也是玩家最爱选择的两大女性职业，据权威数据统计，所有法师玩家中，选择女性角色的比率高达72%，而选择女性野蛮人的比率也到达了63%。





> 夏娜站这堆尸体的正中心，赤裸着肩背，美丽的胸部被皮质束腰托起。她将一头黑发剪短到了齐肩的长度，除此之外，她依旧是那个雅各为之魂牵梦萦的女人，二十年过去了，她的脸上看不到一丝皱纹。显然她是他们中间外表最年轻的一位，却没有人知道她已经超过90岁了……
>
> ——摘自《圣光风暴》

> 吉恩薇尔是一个失去了部落和归属感的流浪者，外表力量惊人，内里却极度缺乏信心。她比她的同伴们至少高出一尺，她手持一把一人多高的双手斧，护甲紧裹住了胸部和腰部，屁股却没有半点遮挡，这让她身上令人惊叹女性线条更加凸显出来……
>
> ——摘自《圣光风暴》

灵谕睿者 米瑞姆（myriam）







《夺魂之镰》资料片中出现的 NPC 米瑞姆是一名聪颖的女性，在未来的动荡旅途中，她将给予玩家睿智的建言。她与她的氏族是人称维钦的游牧民族（原型为古吉普赛人），也是具有灵视的超能之人。维钦族是个母系民族，祭祀强大的万物之母。她们相信自己的灵视能力源自万物之母，让维钦族人拥有她们称之为“眼界”的第六感。维钦女性通常都有比较强大的眼界之力，但是米瑞姆的眼界之力更在他人之上。虽然米瑞姆足智多谋，但是她依然无法抵挡玛瑟尔的势力，受困于敌人源源不绝的攻势之下。玩家在卫斯马屈的旅途中，将有机会拯救米瑞姆。而无论玩家的等级高低，米瑞姆与玩家相遇不久后即会为玩家提供工匠服务。 如同铁匠海德格和珠宝匠沈老贪一样，灵谕师米瑞姆也是一名技艺高超的工匠，有能力改变最高级防具和武器的性质。多年来，米瑞姆的技艺越发纯熟。为了报答你把她从玛瑟尔的邪恶据点拯救出来的恩情，米瑞姆会为你提供两种独特的服务，帮助你达成任务。米瑞姆可以强化玩家的物品（附魔），也可以让玩家进一步设定外观（塑形）。

附魔：你曾经打到数据接近完美的物品，其中却有一个属性你不太想要吗？或许你曾经拿到你喜爱的物品，但是到后期却越来越没力吗？透过附魔功能，玩家可以改变稀有或传奇物品的一个属性。除了少数的特例，大部分的属性都可以改变，且玩家可以针对单一属性重复更改，没有次数限制。

塑形：玩过 WOW 的玩家应该都知道，塑性其实就是幻化呀！感谢米瑞姆的服务，玩家现在能使用塑形的新功能，可以更改英雄物品的外观之余，又不会牺牲物品的威力！玩家想使用特定的外观前，必须先进行解锁（获得该装备）；只要解锁过后，账号里所有英雄都可以使用这项物品外观。普通、魔法、稀有物品的外观会随着灵谕师等级解锁，传说和套装物品的外观只能在鉴定后解锁。

> 别总是想着力量和预言好不好，偶尔也要活在当下，活在当下！这才是最重要的！
>
> ——摘自与米瑞姆的对话



世袭奸商 卡达拉（kadala）





最后就是这位卡达拉，她在第五章结局，玩家杀死马瑟尔之后来到了营地之中，为玩家后来的冒险模式提供装备兑换服务。也就是你可以拿着在冒险任务中获得的血岩碎片去卡达拉处兑换装备，装备的品质是随机的，有少量的几率能兑换处传奇装备。说得更通俗点，就是赌博商人，“暗黑 2”中曾经风靡一时的 NPC。在和泰瑞尔的对话里你可以得知，卡达拉就是“暗黑 2”英雄营地里那个赌博 NPC“基德”的女儿，现在女承父业，卡达拉来到了“暗黑 3”的世界里，真可谓是世袭奸商啊！卡达拉的作用背景也是源于暴雪在“暗黑 3”2.0 版和之后的资料片中彻底关闭游戏中的拍卖行，这样一来它就更像一款单（shua）机（zi）游戏了，说得客气点就是更像之前的“暗黑 2”了，为此有不少玩家不高兴了，尤其是哪些自信自己手红的人，怎么说呢，又是人类贪婪的欲望在作怪吗？毕竟赌博不是什么好事，把它作为游戏里的一种刺激娱乐方式来满足，总比拿到现实世界里来好吧。总之，卡达拉和米瑞姆一样，都是改变玩家游戏方式的女人。

游戏中的赌博除了运气以外，其实也含有少量的窍门，这里我就来和大家聊聊。先假设赌博出传奇装备的几率是 A%，赌的那系列部件一共出 B 种传奇装备，那赌出你想要那一件东西的概率是多少呢？公式为：(A/B)*100%，显然在 A 数值无法影响结果的情况下，B 数值越小，出这件装备的概率就越高。我们初步整理了数据库中各职业各部位可赌出的传奇数量，结果见下表：

类型 \ 数量	碎片数量	武僧	野蛮人	巫医	法师	圣教军	猎魔
武器	15	50	44	46	48	45	46
项链	20	21	21	21	21	21	21
戒指	10	25	25	25	25	25	25
帽子	5	18	7	14	13	7	7
腰带	5	16	24	16	16	16	16
手腕	5	11	11	11	11	11	11
盾牌	5	8	8	8	8	14	8
箭筒	5	9	9	9	9	9	9
衣服	5	9	9	9	9	9	13
手套	5	6	6	6	6	6	6
鞋子	5	8	8	8	8	8	8
法器	5	7	7	7	7	7	7
护肩	5	5	5	5	5	5	5
咒物	5	6	6	6	6	6	6
裤子	5	6	6	6	6	6	6

（各职业的不同是由于智能掉落的关系，我好像没有赌出来过其他职业的专有部位）

参考每个部位的血岩碎片消耗，可以得出如下结论：

1）武器、戒指、项链都是很大很大的坑，除非已经没什么可赌了还是不要尝试了！

2）其他 5 个碎片消耗的部位中，腰带与头盔因为选择众多，垃圾遍地，性价比也不高

3）目前在我了解的职业看来赌博性价比最高的是：裤子 > 护肩 > 手套 > 鞋子 > 副手 > 衣服，玩家可以以这样的顺序去赌装备，获得传奇的几率会高很多。

> 卡达拉听说了我们的事情，特别过来以她独特的方式帮助我们。至于到底要不要向她买东西就由你自己决定了……
>
> ——摘自与泰瑞尔的对话



文：干掉人龙　编：小P羊　美：grass

S4 脱坑宝典：拼抢凶悍的下路双人组

和 S3 赛季下路双人组补刀为主，打架为辅的做派完全不同，在如今的 S4 赛季里面，ADC 和辅助所占据的下路已经进入 2 级一到就开打的时代。因为游戏节奏变得超级快，各条线都打得欢，以前那种慢慢发育拼团战的打法彻底落伍了，这直接导致上个版本还蛮吃香的温和型、大招控制流辅助在这个版本的游戏地位一落千丈，最典型的例子莫过于琴瑟仙女娑娜了，曾经的 T1 级辅助如今连 T3 都挨不上，灭不了人，脆皮又不抗揍要你何用？

与此同时，一些 ADC 的地位也发生了改变，曾经不为人看好的轮子妈（战争女神希维尔）和奥巴马（圣枪游侠卢锡安）一跃成为这个版本最强势的两个 ADC，女警和 EZ 这两位则退居到了第二线。本期就让我们看看 S4 比较好用的 ADC 和辅助吧。

ADC 职业

战争女神希维尔 现在的下路堪称“轮子妈”的天下。她之所以强大得让人无法直视，原因在于这个英雄可以从技能中获得大量的免费属性，包括被动的普攻加移动速度、W 技能触发大招被动带来的攻速加成、可以主动控制的“女妖面纱”以及主动使用大招后给全队带来的移动速度加成，另外，她还有强大的推线能力（当这个职业进入中期以后，可以 2 秒清一波


早期的轮子妈并不怎么受人待见


冰雪节的希维尔

兵）！这一层层 buff 下来，让希维尔根本不虚安妮、日女、宝石、锤石、机器人，对线的女警在放夹子？开盾开开心心地踩上去回蓝吧。在装备上，希维尔几乎不用考虑攻速方面的问题，只管提升自己的攻击力就可以了。不过，希维尔在对线过程中遇到几类比较手长且凶猛的 ADC 还是有点累的，像打金克丝和卢锡安就难免要龟缩塔下。但总体而言，能在她手上讨到便宜的 ADC 并不多。

推荐出装：

圣枪游侠卢锡安 S4 版本中和轮子妈不分伯仲的强势英雄就莫过于“奥巴马”了，他的每个技能若击中小兵或英雄就能激活两次普攻，用平 A+ 技能 + 迅速两下平 A 的手法可以轻松对敌人打出一波爆发伤害。所以在对线的过程中，鲜有 ADC 愿意跟卢锡安正面硬拼（小学生除外）。另外，卢锡安的 E 技能让他可以穿墙、可以躲弹道、可以追人、可以移除减速效果，


卢锡安游戏造型



再加上他可以通过攻击被 W 技能标注的敌人来提升移动速度，所以要想击杀卢锡安也真不是件容易的事情。要说这个职业有什么令人遗憾的地方的话，就是卢锡安的大招伤害比其普攻和其他技能要低，只有你攻击不到敌人或者不能让敌人摸到你的时候才有开大招的必要，不要忘记用大招触发 W 的移动速度加成，方便追杀或跑路。

推荐出装：

暴走萝莉金克丝 几乎所有 ADC 在对线金克丝的时候都会有莫大的压力，强势如希维尔和卢锡安这样的 S4 金牌 ADC 也是如此，如果不事先把金克丝的血磨一磨，卢锡安都不敢和这个萝莉对点。金克丝之所以让众多 ADC 犯怵，是因为她可以用三下平 A 叠起最大攻速，随后用 Q 技能切换武器形态来骚扰你，攻速 130%、距离 700 又有 AOE 效果的技能谁不头疼？熟练掌握 AAA-Q-A-Q-AAA 的金克丝可以在对线过程中把对手磨到没有脾气。另外，金克丝高伤害的 W 又能标记缓速敌人、E 技能可以禁锢对手，配合全球流的大招终结技，一通爆发伤害相当恐怖。这个职业的缺点在于缺乏逃生技能，W 和 E 技能又有一定的延迟时间，所以在装备的选择上不得不多考虑几件生存装，好在金克丝可以通过击杀和推塔来触发被动提速。

推荐出装：


获得被动提速的金克丝


三下普攻就能提升攻速

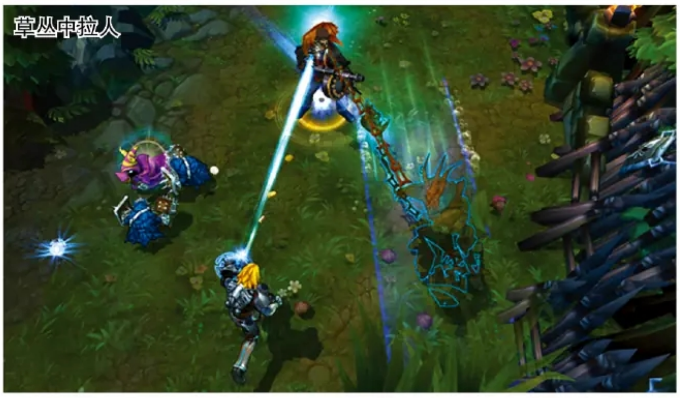
其实除了上面介绍的三大 ADC 以外，女警、EZ、德莱文、男枪乃至螃蟹这类 ADC 也并非没有用武之地，不过相对于之前介绍的强势 ADC，这些位居 2、3 线的英雄目前都有各种各样的缺陷，或者是对拼伤害不足，或是逃生能力欠缺，所以这里就不再详细介绍了。

辅助职业

魂锁典狱长锤石 从 S3 赛季末刚推出到如今的 S4 赛季，锤石一直稳稳位居辅助榜榜首，原因不难理解，能勾敌人能缓速，又能用灯笼拉人套盾探草丛，加上身板厚普攻高，走在前面可以吓人，走在后面可以搞“阴谋”，这样的辅助谁不爱。在对线过程中，吃到锤石完整一套控制的朋友，基本上就可以看黑白电视或者直接回城了（除非锤石辅助的 ADC 在发呆），加上 S4 辅助又那么有钱，也无怪乎锤石越发强劲越发肉了。不过用锤石要记得一点，团战中锤石的目标主要是保护 ADC，大招的减速可以限制对面的突进职业和刺客，另外，别忘了 E 技能既可以用来推开对面的突进职业，也能把他们的脆皮拽过来。

推荐出装：


在故事中卢锡安和锤石有仇


草丛中拉人

曙光女神蕾欧娜 上个版本因为辅助穷，“日女”始终没法出头。到了 S4 赛季，辅助手头一松，能够出全肉装的蕾欧娜瞬间大放异彩。毕竟 E 中 + 普攻 + 大招的三连晕，让对手无论是先手开战还是后手挨打都有点吃不消。加上蕾欧娜主动施放的 Q 技能又有双抗加成，这使得蕾欧娜成为了英雄联盟中最肉的辅助之一！话又说回来，蕾欧娜并不是一个很好上手的英雄，相信有朋友遇到过那些你恨不得大呼按 E 剁手的新手蕾欧娜吧。蕾欧娜还


打野蕾欧娜

有一个优势，那就是她的技能可以对敌人附加 3.5 秒日光效果，在这段时间内，友军对该敌人的每次伤害都带来额外的魔法伤害，所以，像是“奥巴马”、“暴走萝莉”以及“轮子妈”这种拥有攻速提升技能的 ADC 与之配合就更加如虎添翼了。

推荐出装：


泳池派对蕾欧娜

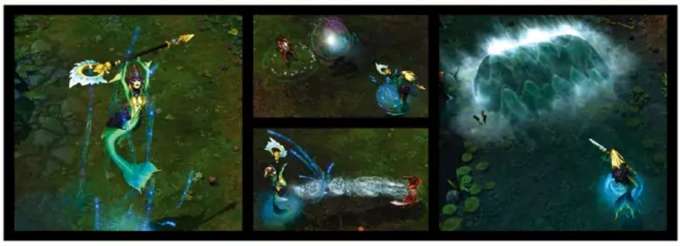

华丽的新皮肤

娜美和莫甘娜 之所以把娜美和莫甘娜放在一起说，是因为这两类辅助主要是作为针对英雄出现在辅助列表中的，而她们针对的辅助正是“日女”。对于娜美这个英雄，她的特点是可以在加血的同时骚扰敌人，对线的敌人如果想要消耗你家 ADC 的话，就要好好考虑一下上前磨血会不会反而变成送上来被磨，而娜美的控制因为不太好命中，所以一般作为反手技能使用。莫甘娜也是一样的道理，Q 技能可以先手，不过更适合作为反手技能来使用。另外，莫甘娜可以为队友套上魔法护盾，避免自己辅助的 ADC 吃到硬控。

娜美推荐出装：

莫甘娜推荐出装：


团战中的娜美




鬼新娘莫甘娜

除了上面介绍的几类辅助职业以外，皮厚可以当肉盾的牛头酋长、石头人，抓人凶猛的机器人以及伤害控制十分可观的稻草人、安妮、荆棘之兴，甚至如斯巴达这样的上单职业也可以纳入辅助的考虑之列。不过总体来说，这些辅助都不如锤石和蕾欧娜来得强势。这些辅助应该怎么使用，具体还是要看对线的阵容来加以选择，这里也就不多说了。

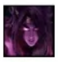
辅助职业和 ADC 的搭配打法

其实分开介绍 S4 赛季的辅助和 ADC 并不能完全说明问题，毕竟能不能打好下路这一线是两个人的事情，而不同的 ADC 和辅助的组合，往往意味着不同的对拼作战思路。有些组合可谓是进攻防御两相宜，有些组合适合爆发一波带走对手，有些组合适合 poke（远程消耗）磨血让敌人痛不欲生，而有些则适合等着别人送上前再来个绝地大反杀，这里特别推荐一些下路组合供大家参考。需要注意的是，有些组合并不属于主流配置，仅仅是笔者在游戏中想出来的一些打法，可能有不成熟的地方，大家可以去尝试去改进，玩出自己的风格。

至强酷炫组

阵容特点：能打能耗，先手后手均能碾压对面

ADC 职业：

辅助职业：

阵容的搭配理念：希维尔可以依靠召唤师技能及自身 E 技能的双盾挡控制技，不管对手甩什么控都是用来加蓝的，就算打野爸爸来了照样可以从容的离开，而且有攻速加成可以少出攻速装，堆高伤害在对拼中能让对手更痛，不管你要耗还是要拼都奉陪到底。女警的打法和 S3 赛季一样，就是不停地点人、压补刀，拼命地消耗对手，金克斯的打法和女警比较接近，也是靠消耗和控制来对线。这个组合的命门在于莫甘娜能不能准确 Q 中对手创造一波输出机会，另外，轮子妈如果不会预判开不来盾防控的话，那也就 GG 了。


女警如今属于 2 线 ADC 了

能打不是罪

阵容特点：能打能耗，先手后手均能碾压对面

ADC 职业：

辅助职业：

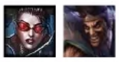
阵容的搭配理念：蕾欧娜拥有强控技能，配合卢锡安强大的输出能力，以及日光效果的被动伤害，无论是先手还是后手控制住敌人，都能给对手带来毁灭级的伤害。可以说这个组合在 S4 版本不虚对面任何二人组。这个组合的命门在于卢锡安 / 男枪的出装速度。由于在最近的版本更新中卢锡安遭到了削弱，使得这个英雄目前对装备的依赖很大，不如先出一个三相保平安了。如果你选择的 ADC 是男枪的话，这个阵容的命门则在于 ADC 手短 + 中期疲软的问题上，前期和后期的伤害其实很稳定。


台词照搬魂斗罗的男枪


泳池派对男枪

就是跟你干

阵容特点：耗不起，就是冲脸来一套

ADC 职业：

辅助职业：

阵容的搭配理念：抢先手，下路一到两级就可以上去突脸，一旦抓到或者控到敌人就拼命抽脸，打不死也要打残对手，然后就是滚雪球。阵容的命门是看辅助能不能控到敌人，另外，不管维恩也好，德莱文也好，这两个 ADC 的前期十分脆弱，对输出的走位要求很高。


一脸贱笑的德莱文


维恩伤在手短脆皮

求你打我脸

阵容特点：非主流组合，能耗能打，后期无敌

ADC 职业：

辅助职业：

阵容的搭配理念：厄加特（螃蟹）的被动是击中对手就减免对手 15% 的输出伤害，外加天生皮糙肉厚，出装又必出的冰心，还有奶妈在一旁回血，下路的 ADC 基本都拼不过。此外，厄加特 E 中敌人后的 Q 是自动跟踪技能，足以弥补其手短的缺陷。这个阵容的命门在于前期需要奶妈有很好的消耗 + 回复意识，以及看时机补血补篮的敬业精神。这里也顺便提一下这一阵容中厄加特的出装和战斗思路，前期出了眼泪 + 残暴，基本就可以打爆大多数下路组合，除非对面打野过来，并且集三人之力先秒了己方的奶妈。游戏后期就要考虑一下装备问题了，这里的推荐出装如下：轻语、黑切、魔宗利刃、冰心、饮魔刀、忍者鞋，当然你也可以根据情况用振奋铠甲和水银鞋来替换后两件装备。这样一套装备出下来，双抗妥妥的过 150，血量也接近 3000，几乎等同于一个半肉，同时输出也高。







虚空之眼维克兹
瓦解生命的巨眼

文：干掉人龙　编：小P羊　美：grass

虚空之眼维克兹是 LOL 第 118 位英雄。

虚空之眼是《英雄联盟》最新推出的 APC 英雄，巨眼般的造型让他看起来十分诡异。这个英雄的身板相当脆弱，不过线上消耗能力却十分不俗。由于维克兹的技能输出大都比较远，在团战中要是有肉盾顶在前排并能控制住对手，或者有辅助在一旁保护的话，他就可以对敌方的脆皮英雄输出成吨的伤害。

维克兹的技能解析



有机体解构　被动技能

维克兹的技能会对敌人施加可叠加的有机体解构效果。第三次命中敌方目标时，会消耗掉目标身上的层数，并造成额外真实伤害。

技能解析：维克兹爆发伤害的重要来源之一就是由他的被动技能提供的。由于被动技能附加的真实伤害等同于你第三次技能伤害的 20%，也决定了激活被动打出高额伤害的第三下终结技能，应该选择 Q 技能或者大招。


被动激活时，会有明显的标志



等离子裂变　主动技能　热键：Q

维克兹发射一束等离子，造成 80/120/160/200/240（+0.6AP 加成）的魔法伤害，并使目标减速 70%，这个减速效果会在 1/1.25/1.5/1.75/2 秒里持续衰减。再次施放此技能，或者命中一名敌人后，等离子束会垂直分裂成两束。

法力消耗：40/45/50/55/60　冷却时间：7 秒　施法距离：1050

技能解析：具有良好的减速效果和射程，分裂开的两个光球也可以激活被动技能。Q 技能配合 W 使用可以得到最理想的效果，但是弹道飞行速度慢，会被小兵挡下，以及分裂方向并不好控制都使得这个技能在混战时候威力更大，而作为追杀技能则需要一点操作技巧。


Q 技能需要一定的提前量计算


技能被小兵阻挡了！



虚空裂隙　主动技能　热键：W

维克兹开启一道虚空裂隙，造成 30/50/70/90/110（+0.25AP 加成）魔法伤害。在短暂的延迟后，裂隙会额外造成 45/75/105/135/165（+0.375AP 加成）魔法伤害。两次命中都会增加一层有机体解构效果。

法力消耗：50/55/60/65/70　充能时间：19/18/17/16/15 秒，最多 2 个充能　冷却时间：1.5 秒　施法距离：1050

技能解析：这个技能有充能限制，而且魔法值消耗也不算低，冷却时间也不短，但是他最大的特点就在于可以移动释放，两段伤害非常明显，不管是用来清兵还是用来逼走位都非常好用，只要 Q 技能命中，随后释放 W 基本就可以成功激活一次被动，打出相当可观的伤害。


W 技能的二段伤害非常难以命中



构造分解　主动技能　热键：E

维克兹分解附近的一个区域，在短暂的延迟后，造成 70/100/130/160/190（+0.5AP 加成）魔法伤害，并将命中的敌人击飞 0.75 秒。维克兹近处的任何敌人在被命中后，将被略微击退。

法力消耗：50/55/60/65/70　冷却时间：16/15/14/13/12　施法距离：850

技能解析：非常难释放好的一个技能，类似于发条魔灵大招的削弱版本，击飞的范围小，同时还有延迟，不推荐作为先手技能使用，留作逃命技能或者对减速中的对象施放更加适合一些。



提前量很难掌握，需要多加练习



生命形态瓦解射线 主动技能 热键：R

维克兹引导能量射线，射线会跟随鼠标悬停点移动，持续2.5秒，最多可造成总计500/700/900（+0.6AP加成）魔法伤害，并且被命中的敌人会被减速20%，持续1秒。每0.5秒增加一层有机体解构效果。可以通过再次施放来取消技能。

法力消耗：100　冷却时间：130/110/90　施法距离：1575

技能解析：光线炮，凶残的伤害且范围可观，唯一的缺陷在于，太容易被人打断了，找到合适的位置释放才是最重要的。



只要位置合适，属于放出来就能杀的技能



这种时候和距离就很合适放大招

维克兹战斗思路

维克兹是一个非常非常脆弱的英雄，相对应的玩法也要根据对手灵活变通，对于消耗强的对手，例如豹女和炸弹人就要保持在最远距离补刀，需要控制好兵线，不时用Q进行骚扰，一旦Q技能命中，成功减速到对手就补上W技能打出一次真实伤害，然后继续补刀和躲技能的过程。相反如果对手爆发强，消耗一般，则要主动出击，不停用Q技能进行骚扰，甚至可以用Q技能来补小兵并利用分裂的两个光球进行骚扰，但是要提前做好眼位，以防GANK。

团战中的维克兹定位相当明确，高爆发、后排强力输出，哪怕一次成功释放的QWR连招也足够你秒杀掉脆皮的对手，如何在成功击杀后安然而退就很考验玩家的走位意识了。对于维克兹而言，皇子、日女、阿木木这种具有团控又可以保护输出职业的前排非常重要，成功控制住多个对手不但可以为维克兹创造良好的输出环境，还能为维克兹创造极高的战场存活率。

天赋 APC的21/9/0天赋，适合用来应付那些强消耗对手，而21/0/9天赋则更适合喜欢主动出击，消耗对手的维克兹。

符文 对于高消耗对手，你可以使用红色法穿、黄色固定护甲、蓝色4个成长魔抗和5个固定魔抗、大精华3移动速度，来抓住对手的失误。毕竟一波把对手带走或者打残才是真理。而主动骚扰型的符文搭配则是红色法穿、黄色回蓝、蓝色减CD、大精华固定法强为主，用来不停的消耗敌人，压制对手的发育。





维克兹出装推荐

维克兹的技能射程都非常的远，作为在后排输出的法师角色，他不需要过多的防御装，采用能够支撑起他高额伤害的输出装才是明智的选择。

前期出门：

过渡装备：

减CD和回蓝装备对于维克兹来说非常重要，前期如果非常顺利，可以先出女神之泪和恶魔法典，配上法穿鞋足够你在对线期打出可观的伤害，如果逆风，则可以在小圣杯之后考虑出一件大腰带向冰杖过渡。

顺风出装：

强力消耗和爆发型的一套装备，一般能出到这套装备，基本别人就算近身也会被你一套技能秒杀掉的。主要思路还是在于团战开始前的消耗和留意对手动向找机会秒掉一个到两个。

逆风出装：

三穿出装可以保证你在低法强下依然有强力的输出，兰顿和冰杖可以有效抵抗一些突脸英雄开战后直接扑到你脸上的问题。

编：小C　美：grass

攒机月月谈

在这个压力巨大的年代，游戏作为大家方便快捷的娱乐方式，已成为我们上班工作乃至学习之余的消遣了。但是游戏也是越做越大，质量也是越来越高，对了那些古董级电脑的玩家来说，换一台能够流畅跑起游戏的电脑才是重中之重，可想而知，当你累一天了，还面对一个运行游戏FPS只有个位数的画面，简直骂娘的心情都有了。所以让我们花最少的钱，配一台满意的电脑，才是最开心的。今天小编给大家配的都是一些不同价位的主流机器，供大家参考，至于土豪的世界，土豪的机器，我们就暂时放一放吧，至于A卡N卡，大家请不要介意，虽然小编是个A饭，但是推荐嘛，还是会很全面的。

低端性价比电脑



CPU　￥369
Intel 奔腾 G2030

IVB架构，主频2.9GHz，双核 22纳米工艺，低端英特尔，实惠之选。



主板　￥439
微星 B75MA-P45

物美价廉的性价比主板，属 Intel B75芯片组，小板型。



内存　￥259
金士顿 DDR3 1333 4G

金士顿内存条，性价比首选，但是CPU只支持1333频率。



硬盘　￥329
希捷 500G 7200 16MB

品牌有保证，容量够用，速度快，性能稳定，各方面都比较优秀。



显卡　￥639
迪兰 HD7750 1G

中端主流显卡，核心频率900MHz，显存频率4500MHz，128bit的大位宽着实舒服。其低耗非常低，主流游戏基本都可以胜任。主要是小编是A卡饭。



机箱　￥109
先马天机

外形靓丽，轻盈小巧，左右都有散热孔，有良好的散热效果。



电源　￥189
游戏悍将红警 PRO400

组装机里的佼佼者，额定电源400W，主动式PFC，长效静音风扇。



显示器　￥769
三星 S22C150N

21.5寸，分辨率1920*1080，其品牌和性价比已完全满意。



鼠标键盘　￥30
雅狐 D500 键鼠套装

便宜的游戏竞技鼠标，还可调鼠标DPI，外观大气。

总计：约 3192 元

中端超值电脑



CPU　￥709
AMD FX-6300 盒装 CPU

原生六核，高达3.5Ghz的主频，支持Turbo Core超到4.1GHz，游戏玩家的首选CPU，价格很亲民，性价比够高。



主板　￥599
华硕 M5A97

华硕 M5A97主板采用ATX板型，属于AMD970芯片组，PCI扩展部分提供了2条PCI-E 2.0 x16插槽，可以扩展独立显卡，满足游戏玩家的需求。



内存　￥269
金士顿 DDR3 1600 4GB

同样配一款稳定的内存，1600频率，同样的品牌不用介绍了。



硬盘　￥389+285
西部数据 1TB 7200 64M + 影驰 60G 7mm 2.5 英寸 SATA3 固态硬盘

一块60g的SSD做系统盘，保持系统的稳定与速度，同时配备了一块1tb的WD硬盘保持电脑的容量够用。



显卡　￥1499
蓝宝石 R9 270X 2G

ADM一款较高端的游戏显卡，270X采用新一代GCN核心架构，显存使用高速GDDR5组成2G 256bit规格，频率为5600MHz，其大位宽，为游戏和高清电影提供了很好的缓冲容量，配备双风扇，散热良好。



机箱　￥189
酷冷至尊 毁灭者经典 U3 版

这个机箱具有跑车的曲线美和棱角美，其炫酷的外表很靓眼，前后还可安置静音风扇。



电源　￥269
酷冷至尊 战斧 500 二代

其大功耗，还是配一个500W的电源比较靠谱，主动式PFC，转换效能达到85%。



显示器　￥999
戴尔 ST2420L

24寸的HDMI全高清大屏不管游戏还是看高清电影都很过瘾，最主要价格只要一千左右，戴尔大品牌值得拥有。



鼠标键盘　￥179
罗技 G100s 游戏键鼠套装

ig代言的一款罗技外设，本人是很喜欢，鼠标DPI最高可达2500，价格不高，性价比首选。

总计：约 5386 元

高端土豪游戏电脑



CPU　￥2329
Intel i7 4770K

先阶段主流cpu你懂得，四核心，八线程，3.5Ghz，没有选用9系列最主要的是最新cpu价格居高不下，有点太浮夸了，还是待观望一段时间较好。



主板　￥1499
微星 Z87-GD65

8系列的GAMING主板，基于Intel Z87芯片组，完美支持Haswell架构处理器，仍然是ATX主流大版型，各种接口满足我们的各种需求。



内存　￥549
海盗船 DDR3 1600 4GB*2

海盗船内存采用了XMS3系列，有着出色的内存性能和稳定性，其2块4GB能最大限度发挥其性能。



硬盘　￥569+829
西部数据 2TB 64M + 三星 128G 2.5 英寸 SATA-3 固态硬盘

三星的SSD无论在速度还是可靠性都有着强大性能，让玩家在游戏中体验无卡顿的感受，同时拥有2TB的储存空间，让数据完全放下。



显卡　￥2599
技嘉 GV-N770OC-4G

技嘉GTX770系列显卡采用GK104架构，其4G的海量显存，可以稳定保持1189MHz/7000MHz的超高频率，同时配备超强450W散热系统，让电脑性能全面提升。



机箱　￥568
游戏悍将 太极 CFI 黑色 全塔机箱

四门超跑概念的机箱，背部水冷孔，有更好的散热系统，全方位立体式散热，让电脑不怕过热。



电源　￥229
游戏悍将 红警 RPO600

高配的cpu与显卡都有着高能耗，所以所用600W的电源，单路12V设计，输出高达42A，主动式PFC。



显示器　￥1799
戴尔 U2412M

24寸的显示器足以，过大的话会让玩家眼部发胀，16:10，IPS硬屏，宽视角，以及屏幕的灵活性都很出色。



鼠标　￥299
赛钛客美加狮 Mad Catz R.A.T.3

小编最喜欢的鼠标品牌，其外形采用变形盔甲式的超酷设计，让人爱不释手，3500dpi 游戏级光学传感器可以精准定位。



键盘　￥499
樱桃 MX-Board 3.0

推荐一款cherry的机械键盘给大家，14键无冲突，原厂CHERRY MX黑轴，做工没话说。

总计：约 11768 元

吊渣天的硬件配置

说到游戏，大家肯定就会想到硬件问题，因为没有好的硬件如何去很好的体验游戏呢。至于现在的硬件厂商都在研究各种层出不穷的新硬件，但是新硬件的价格总是让玩家们望而生畏。你说涨价就涨价呗。。几十块钱还是可以勉强接受的，各种上千上万的价格，我们还是算了吧。让我们来看看一些厂商有什么最新动作吧。





速度对比图

Plextor M6e SSD 为游戏而设计的 SSD

提到 SSD，大家的印象中的感觉肯定是（容量小，价格贵，）但是读取速度真是快，现在我们经常用的 SATA 普通硬盘也都跟不上固态硬盘的传输速度。而今年 1 月，Plextor 发布的 M6e，用上了 PCIe 界面，突破了 SATA 传统的传输接口，使用 M.2 接口的固态硬盘，透过 PCIe 转接卡来使用，其实也就是像普通硬盘那样即插即用，不用安装其他的驱动程序。但是毕竟这个接口太新，一般的主板和笔记本都很难有这种接口，估计还需要过些日子，才有可能流行起来。

这款 SSD 有三种容量，128GB，256GB 以及 512GB，其售价也是 199 欧元到 540 欧元不等，且最高读取与写入速度最高可达到 770MB/s 与 625MB/s。可想而知，如果作为游戏盘，游戏读取的时候，基本都不需要什么等待时间，什么读条等待，都是浮云。据官方数据统计，其持续速度比普通的 SATA 的接口的硬盘提升了 50% 左右。但是价格，确实是我们普通玩家最头疼的问题了。

4Kor8K，显示器真的需要这么大？

我们平时用的主流电脑显示器的分辨率是 1920*1080，也就是常说的 1080P，FHD 标准。4K，顾名思义，就是分辨率达到了 4096*2160，像素值是目前全高清 1080P 的四倍，今年以来，各大厂商都纷纷推出 4k 显示器，但是其价格让我们望而却步。4K 电视其实早已普及，但是对于显示器来说，其实才刚刚开始。后来各个厂商又发布了廉价版 4k 显示器，五千元左右就能买到想要的 4k 显示器了。

在 4k 显示器还没发展的今天，8K 电视和显示器已给一些厂家给推出来了，夏普作为显示器的鼻祖，早已经在 2012 年就已经发布了第一台 8K 电视，其售价一百多万，令人咋舌。显示器方面，在去年松下发布了一款 145 英寸的 8K 显示器之后，日前，有传闻说 JVC 首款 8K 投影仪也揭开面纱，大约 261000 美元的天价在日本本土上市。不过体积以及价格方面，等家庭能够普及还不知道到什么时候，不过 4k 都来了，8k 还会远么。



这么庞然大物



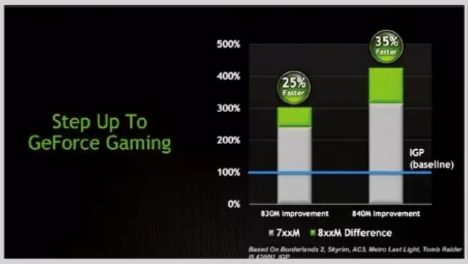
17 万元的巨无霸

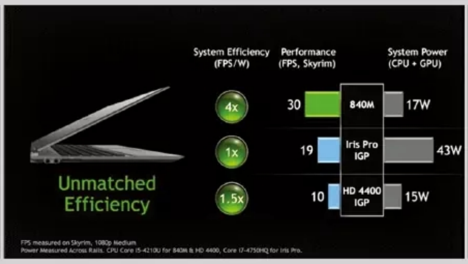
NVIDIA 最新 8 系显卡，提性能？烧电池？延长时间？

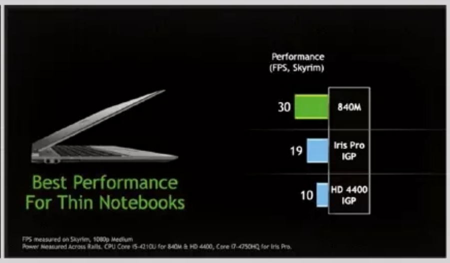
在今年三月份，数款游戏笔记本都搭载了英伟达 8 系独立显卡发布与世，同时某商场也同期开卖，其开放后预定量和销售量都有数万台的需求。这款显卡与上一代 7 系相比，性能提升了 40%，基于 Maxwell 架构，采用 GM107 的高性能游戏显示芯片，是唯一一块主频能过 1Ghz 的主流显卡，同时支持 OpenCL、CUDA、PhysX 以及 DirectCompute5.0 技术。



但是作为游戏笔记本，一般都比较耗电，因为其 cpu 与显卡大功耗，一般玩游戏的状态下能坚持 50 分钟就不错了，所以在这款最新的 8 系显卡中，英伟达开发了一套管理体系 Battery Boost ，主要是针对游戏续航的提升，如果是平时使用并没有任何差别，但是在游戏方面，就能看出巨大区别。英伟达表示在 Tom's Hardware 的测试下，能够通过 Battery Boost 提升 50%-100% 的续航时间。







编：小 C　美：grass

时尚 IT

低调奢华的行星，光彩夺目的珍珠

Nova“音乐行星”是这个因音效创新而举世闻名的品牌推出的第一款同类产品，集强大、精确和时尚等特点于一身。就像一件艺术品，能够融合到各种风格的房间之中，配置 4 个扬声器，高级的声学平台和双无源辐射器，提供了完美的声音与体验。各种无线连接选择帮您彻底摆脱传统多媒体音响束缚，同时能够快速建立起无线连接，和任何家庭网络中的移动设备，计算机等分享音乐。哈曼卡顿始终主导最潮流、最创意的音乐体验。此番 Onyx“音乐行星”的推出，再以极致优雅的设计和尖端的无线科技，诠释全新音乐生活，定能颠覆您对音箱的想象。



参考售价：3999 元









参考售价：2499 元



Nova“音乐珍珠”实现经典与创新完美结合，令人看不出任何违和感，与任一环境都相得益彰，完美融合于各类空间，与当今流行简约的风格相一致，不完全是球形设计，因为从外形上看它只是略微像球，只不过球被切掉了一大一小两部分，然后再对球上剩下的屏幕进行美容和修饰，最终完成整体造型设计。同时晶莹透亮的外壳完美配合提供强大的震撼低音效果，其拥有的 2.5" 驱动器和 1.25" 高音扬声器，以其高达 80W 功率的力量。让小音箱也有大的震撼力。音乐珍珠使用 3.5mm 连接器以连接计算机，手机，等移动设备。同时还支持蓝牙无线配对，带来各种音乐享受。



善解人意的小音箱

有一家名叫 Aether 的新公司，发布一款新产品（Cone 无线音箱），公司声称音箱能够了解人们的想法，知道人们想听什么歌，然后自动播放。比如你正在听着一首伤感的歌曲，但是你正在为下一首听什么歌而烦恼的时候，Cone 无线音箱能够快速帮你做决定，当这首歌结束后，自动播放你可能感兴趣的歌。据公司透露，Cone 是有一种学习能力，当它学习了一段时间之后，能够通过你的播放列表中的歌曲，分析出人们的喜好，通过不同地点所听的歌，分别出什么地方自动播放什么歌曲。这个 Cone 真的有这么神么？

参考售价：399 美元

长相就比较奇特



世界最小投影仪

当你第一眼看到这个图片的时候是不是以为它是个魔方，当然不是了，这是一款世界上最小的投影仪，是不是很小巧很袖珍？这款名叫 Innocube 的投影仪是德国相机公司 Rollei 与韩国 SK 电信开发的，体积很小，只有大约 129 克，比真正的魔方还要小。它可以与手机和平板相连，把手机和平板上的图像投影到墙上，是不是很赞？大约可以续航 120 分钟。将会在今年三四月欧洲发行。

你以为它是魔方？



参考售价：330 欧元



隐藏在魔方的摄像头

挑灯夜战再也不怕断电了

在三月份，LG 推出一款叫 Smart Lamp 智能灯泡，可不要小瞧这个灯泡，用这个灯泡 LED 光源，能耗比白炽灯高 80% 左右，如果每天使用 5 个小时，大约可以使用十年。而且它还有个功能，设置安全模式，当你不在家的时候，你可以用手机设置开关灯，自动闪光，当你接电话放音乐的时候，这个 LED 灯还会很有节奏的闪烁。是不是很炫酷？

参考售价：200 元左右



最薄无反相机



三星在前段时间发布了一款目前全世界最薄最轻的一款微型无反相机 Samsung NX mini，其不同于一千的 NX 系列相机，相机很小巧，其厚度仅 22.5mm，重量只有 158g。拥有轻巧便携的时尚设计，提供令人惊艳的影像画质，成为拍摄完美相片的首选装置，让使用者每个特殊时刻的精彩细节都能完整呈现。在 NFC 与 Wi-Fi 功能的支援下，可轻松迅速地将消费者镜头下震撼的摄影作品与好友即时分享。

参考售价：449 美元



微软新无线鼠标“1850”

微软在三月份宣布，推出新款无线鼠标，代号为“1850”对于平时出差，旅行，行走在外的人来说是一款不错的鼠标，方便携带，设计简洁大方，同时兼容左右手调节，适合各种人们使用。使用了 miniUSB 无线接收器，使用 2.4GHz 的无线连接技术进行和设备连接。同时提供了多款颜色选择，煤黑，烈焰红，兰花粉，紫和蓝五种颜色，相信很多用户都会喜欢的。





参考售价：14.95 美元

Nokia 的防盗小帮手

Nokia 其实已经在二月初无声无色地在 Windows Phone Store 上推出了 Treasure Tag app，但是真正的还是需要硬件的支持，这次小配件的发布是悄无声息的，这个小配件是一个支持蓝牙加 NFC 的装置，目的就是跟重要物品放一起防止丢失。尺寸为 30mm x 30mm x 10mm，很是小巧。续航力方面为 6 个月，如果有必要换电池，还可以打开背面换上 CR-2032 锂电。同时颜色方面备有黑、白、黄和蓝四色。

参考售价：29.9 美元



很靓眼，很可爱

ChinaJoy Cosplay
CHINAJOY角色扮演嘉年华
CHINAJOY COSPLAY CARNIVAL

优秀COSPLAY选手大点兵

话唠

大家好，我叫话唠！为什么是这个比较逗比的CN呢，因为刚开始玩cos时做道具之类什么都不懂，问东问西，然后前辈一时开玩笑我干脆叫话唠得了，然后大家觉得有趣，就都这么叫了~其实也蛮喜欢的，不觉得很亲易近人么，O(∩_∩)O哈哈~我玩COS比较晚，是10年开始玩的。最难忘的经历莫过于和社团参加过的大大小小的比赛，尤其是每年ChinaJoy总决赛去上海拼搏。

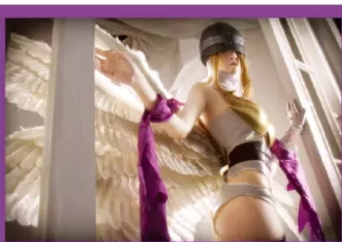
COS对我而言其实一种多元化的东西。是一种娱乐，也是一种交朋友的方法，最重要的一点，是一种缅怀童年的方式。我很喜欢出童年的一些作品，那些作品有着无数儿时的回忆，大家一起坐在电视机前看动画的点点滴滴。COS带给我最大的收获，莫过于结识了很多朋友，开拓了交际圈。也学会了很多，大至做人处事的道理，小至做做道具的缝缝补补。











静之冰

大家好我是静之冰，帝都吃货团团长。性格比较随性，元气少女。不太擅长与人交往，经常呆在自己的世界里。玩COS到现在有八年多了。经常会听身边朋友说我们不能玩COS一辈子之类的话。但还是不太想放弃，至少在未来很长的一段时间里都会一直坚持下去。再远的事情，那就放在以后再说吧。

自己出过的作品中最喜欢数码宝贝系列和saber系列！数码宝贝的天女兽和花仙兽是这么久以来耗费时间和精力最多的两个角色。单说天女兽~~从开始买材料做道具和翅膀到拍内景再到出片子整整用了2年的时间。八翼翅膀是自己跪在地上一片片贴了两个多月，从那以后看到羽毛就想吐。到现在都在庆幸，没能把童年毁掉真的是太幸福的一件事。

saber是因为第一次和那么多人一起出吧。平日出的东西比较冷没什么CP。第一次有这么多同好一起出COS一起比赛。那时候才真真切切的明白，其实重要的并不是为了出COS或者是比赛，重要的是一起玩COS的人。

COS对于我来说是一种很幸福的存在，让我能有一个很正常的价值观，认识很多很多志同道合的朋友！但是要COS好每个角色，仅仅有爱是不够的，真的需要细心认真和足够的耐心，不能急于求成。









软爷

我是来自广东珠海的 COSPLAY 软爷！男神是小梦！性别女爱好男！剑网三电 3 秦王殿！珠海 COSPLAY 团队七重奏的负责人之一！新浪微博 @ 超高校级的软爷！喜欢抹茶味！喜欢玩游戏！喜欢吃零食！喜欢吃肉也喜欢吃菜！喜欢 COSPLAY！

玩 COS 将近 5 年吧。难忘的经历太多啦！第一次出 COS 的时候就非常难忘！那时跟的学校社团出的，出的《潘多拉之心》COSPLAY 的舞台剧！哈哈虽然当年各种黑历史但是真的超级快乐！晚上跟社团的朋友一起排练一起说笑一起做道具聊动漫游戏我觉得是我人生中最快乐的一段时光了！第一次感受到 COSPLAY 是一项如此快乐的活动！

COS 对于我来说是爱好，也是生活中的一部分。但是其实我也很羡慕那些能把爱好与生存生活方式结合起来的人。或许不是每个人都那么幸运能做到那样，不过那算是一种理想？就算现在工作比较忙，我也会抽空出来做道具跟玩 COS，周末有假期就拍拍片跑跑展，现在这样子也算是一种生活方式吧？

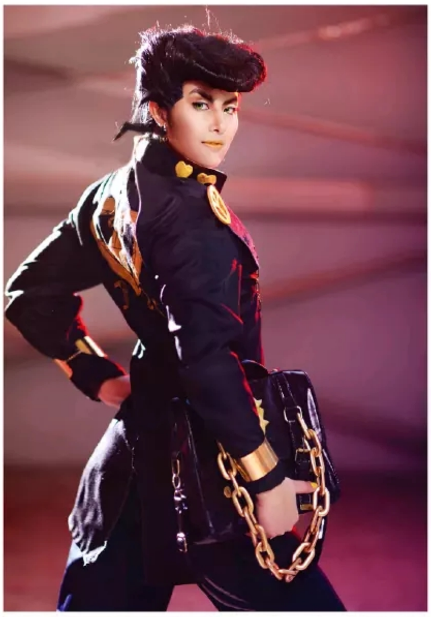
能扮演到自己心爱的角色当然首先得到的就是快乐跟满足，那种跟所爱身心融为一体的感觉，简直超赞！就算自己长得不像那个角色，也会去模仿他的言行，那种心情我相信玩 COS 的人都知道。然后还因 COS 认识了很多同好朋友顺带发展了几个一起玩 COS 的闺蜜 2333333 而且因为经常自己做一些道具配饰之类的学会了一些技能，认识了很多以前根本没接触过的材料。也懂得了出一套片子是多不容易，从前期构思筹备到现场拍摄到后期制作，每一步都要花费很多精力跟时间。从而也更懂得尊重和欣赏其他 COSER 以及他们的作品。

透

大家好，我是透，是一个喜欢猎奇向的作品，有着永不燃尽的中二魂的热血青年！我 2004 年入坑到现在刚好 10 年。其实回想起来最难忘的还是刚刚开始玩的时候两眼一抹黑什么都不会到处瞎碰壁的那段日子。因为最近被卖了安利掉进了 JOJO 坑，然后再也爬不起来了战了一堆角色 OTZ。对我来说《JOJO 的奇妙冒险》这部作品对人类精神的刻画是我最喜欢的部分吧，所以会努力战好其中的每一个角色。

要 COS 好这个角色，我觉得最重要的是气势！色彩！造型！还有骨骼惊奇！拉开列表看到长长一串 JOJO 的计划……除此之外，还会继续圆满挚爱的《灌篮高手》和《海贼王》，请大家继续支持我！











南风

我的 CN 叫做南风，是极月无双城社团的团长，经营了蛮久的社团现在也是完美世界神魔大陆的官方团队以及网易天下 3 的 ChinaJoy 专访团队，两个游戏都是很肯定值钱社团的付出。我是从 2009 年下半年开始接触的，正式开始玩是在 2010 年的 CJ 北京赛区的初赛，因为是第一次上台也是蛮紧张的，这是很难忘的经历了，虽然那一年没有什么作品出来。但是夜深很值得记忆的。

COS 是一个费时费力去无比喜欢的兴趣爱好，因为要做各种准备，如果还要带团上剧的话会更加吃不消，出神魔是在比赛的决赛为了准备需要的道具熬了 3 天两宿没有睡觉直接上台，下台后中暑还要再做 3 个消失的大巴回家，虽然很劳累，但是喜欢了就得付出啊，

COS 带给我的收获第一绝对是超强的动手能力，几年的道具制作练出来的，第二是一些构思，上台需要有一些奇思妙想才能有观众会欣赏，因为必不能确保你出的东西所有观众都会看过原著，了解因果。这两点对于学设计的我帮助蛮大的。

圣斗士的哈迪斯是去年开始制作的，断断续续做了 3 个月吧，当时是和出雅典娜的朋友觉得需要出一个自己喜欢的还是重型铠甲的 COS 才圆满玩这么多年每一种题材都尝试的心愿，于是商议着就一起做了这两套圣衣。当得知入选后，心情非常激动，今年看到了蛮多优秀的作品，只是抱着试试看的态度投放了仅仅三张照片，哈迪斯的入选还是觉得评委对自己长时间的付出的一个肯定，所以很激动啊。





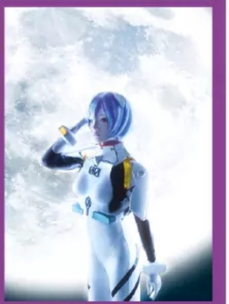














千夜未来

大家好，我是 Coser 千夜未来。可以叫我叶子，或者千夜 ^^。我 2008 年才开始玩 COSPLAY 的。最难忘的经历，我想应该是和大家一起做服装，排练，出 COS 的那段时光吧。不管是平面还是舞台，和大家一起努力是件很有意义的事情。我最喜欢的角色应该就是《EVA》绫波丽了吧。这部动漫可以说，给我带来了很大的影响力，可以说是带我入坑的始祖了。

出绫波丽的时候，自己是有很大压力的。对于本身是 EVA 迷的我，其实是很怕自己拍摄完“毁角色”什么的。从拍摄到后期制作，差不多花费了 3 个月的时间。去年的 10 月，我放过 EVA 的预告，可是正片却到今年才放松出来。这并不是拖延症，而是每当我制作这套片子的时候，总是觉得自己 PS 的技术有限，或者没有达到自己理想的地步，所以经常做完图又“X”叉掉。也许看着很简单，可是每一个部分，每一个效果，都是经过自己深思熟虑后而决定的。也许并不能达到很多 EVA 迷心目中的 AYANAMI，放出之前，我自己也有想过“会不会被人喷击”的一些情况。但是，我真的很能明白她们的心情。所以，我总是告诉自己，做你心目中的那个绫波丽就可以了吧？嗯。她不是人民币，人人都爱。你也不是花朵，人人都会喜欢。但是，该努力的还是要努力，能够出自己所爱的角色，是一件很幸福的事情。








水之吟

大家好，我是水之吟，很高兴能够入围ChinaJoy封面的优秀选手。自我介绍的话，还真不知道要说些什么才好，总之就是，喜欢霹雳布袋戏的道友都来勾搭我吧！算算看，玩COS到现在快十年了吧。在这十年间，认识很多好基友，并从二次元发展到了三次元，期间愉悦的过程真心非常难忘啊！可以说，COS对我而言，是生命中无法分割的部分，它既是我对未来生活的一种期待，也是我努力工作的动力。很难想象自己在不自愿的情况下放弃COS，会有怎样的无助感。

对于参赛作品，因为我看《XXXholic》很早了，几乎属于同步追番的节奏，不过那时条件不允许，所以没有机会出侑子的COS，现在终于具备了所有条件，自然要圆满当年的遗憾。要说特别的意义，我想，应该是一种对曾经的经典的一种回顾吧，我以前是CLAMP的忠实粉丝啊！

要COS好侑子这个角色，最重要的当然是那种御姐的气场，但她又不同于女王一般的盛气临人。老实说，侑子的御姐气场中透着娴雅的慵懒，眼神并不犀利，倒是有点鄙视的意思。所以要拿捏这样的一个角色，还是有点考究的，无论是眼神表情，都需要花精力去练习。

晓曦

嗯，大家好，我是晓曦。弹丸粉，V家双子党。嘴巴比较笨，比较慢热。有个可怕的病叫拖延症……玩COS到今年是第五个年头啦。出过的作品不少，但最喜欢《雨梦楼》中的Rin。非常喜欢曲子的故事和旋律，为了接近原作假发是和朋友一起做的造型，衣服的花纹也全部都是大家一笔笔画上去的，对我而言比较有意义的一套图。

虽然平时工作完全和COS无关，但是COS已经变成我日常生活中不可分割的一部分。爱上COS后我认识了非常多、非常可靠的朋友。同时发现自从融入到SG摄影兴趣班（苏州本地的一个COS摄影交流组织）后，有了以前校园生活从来没有过的充实感。







直击魔女战争
日本地区独代签约仪式



北京时间 3 月 28 日，上海游狐信息技术有限公司与日本ホリゾンリンク株式会社在上海瑞安广场举行了《魔女战争》日本地区独代签约仪式。ホリゾンリンク株式会社将在日本地区独家代理运营由上海游狐信息技术有限公司自主研发的三消对战 RPG 网游《魔女战争》。同时福布斯专栏作家丁辰灵先生作为特邀嘉宾也参加了本次签约仪式，就手游的创新与国际化与双方老总展开了讨论。



手游创新与国际合作高峰论坛

魔女战争游戏品质得到肯定

在签约仪式的首个环节，游狐 CEO 环浩为所有与会者介绍了《魔女战争》的游戏特色。这款游戏的一大亮点是实时的对战玩法。此外，《魔女战争》还将经典三消、卡牌召唤和角色成长三要素进行了有机的融合，在战斗时，玩家可以通过消除宝石积累魔法能量来释放角色技能，在战斗外，则可以通过收集和培养卡牌来形成自己独特的首发阵容。

新颖独到的设计，让《魔女战争》成为目前 APP 市场中并不多见的一类产品。对此，ホリゾンリンク株式会社的田中社长表示，公司看中《魔女战争》的原因正是因为日本市场缺乏这样一个类型的游戏。他同时表示，ホリゾンリンク株式会社会对《魔女战争》进行适量的内容本地化，随后在日本地区独家代理这款游戏，而这个本地化主要针对的是游戏的配音和原画，不会对游戏玩法多加修改，毕竟将原汁原味的游戏奉献给玩家才是最好的方式。



上海游狐 CEO 环浩关于《魔女战争》的介绍



环浩介绍《魔女战争》的里程碑

随后，游狐 CEO 环浩和ホリゾンリンク株式会社的田中社长分别代表中、日双方完成了《魔女战争》日本地区独代签约仪式。在签约仪式结束后的特邀座谈中，环浩、田中社长与丁辰灵就手游的创新与国际化展开了讨论。

嘉宾畅谈手游国际化问题

环浩表示游狐是一家将游戏性视为产品核心的手机游戏厂商，其认为要让产品在同质化严重的 APP 市场中脱颖而出，并开辟全新的市场，就要推出合理化的创新产品。而在聊到手游的国际化时，环浩指出《魔女战争》在设计之初就确定了国际化的路线，所以在题材选择上保持着最大的文化兼容性。环浩透露接下来会马上推出《魔女战争》国际版，在世界范围内积极寻求游戏的发行合作伙伴。



上海游狐与日本ホリゾンリンク签约



丁辰灵谈手游国际化

ホリゾンリンク株式会社田中社长对《魔女战争》的合理化创新思路深表赞同。其表示，《魔女战争》的特点使其在同质化的手游市场中更容易凸现出来。另一方面，这款游戏可以做的方向比较多，可以从很多方面尝试推广。

谈到手游国际化和目前的手游市场，丁辰灵先生则有更多的感触，其指出，手机游戏公司要保持一个持续的创新能力有一定的难度，但是如果整个企业有比较立体化的结构，有能够黏住用户的平台就能较好的防御竞争者，也更有可能吸引产业资本的关注。

在最后的记者提问时间，三位嘉宾又对媒体给出的问题进行了更加细致的解答，田中社长在回答《魔女战争》在日运营计划的问题中表示，公司将通过积分墙、facebook 的 CPI 广告等多种推广方式，对不同需求的玩家进行针对性的推广，增加自然流量。



 忙里偷闲趁淡季便宜去海南度假的阿汤叔

3月底4月初，阿汤叔终于能凑出几天假期去远一点的地方旅游啦！（手机关机、QQ下线，大笨熊急的哇哇叫……）选择海南岛的原因一是经济实惠，不出国这里是最好的海滩啦；二是大叔本来就最喜欢阳光海滩游泳池哦！出发前大叔发现旅行箱里最重的三样东西——手机、IPAD、笔记本电脑以及它们的充电器……没办法，谁让我是电攻的小编呢？5月杂志还有好多游戏等着我通关呢！敬业度百分百不是盖的。同时，到海南岛最大的好处就是沙滩到处都是比基尼泳装美女哦，这下大叔可以为看ni妹栏目多拍摄一些照片了，哈哈！真人模特，不用去网上找了。


左边那个是猥琐的大叔吗？

 在“老滚5”里念旧且无尽YY的公羊

公羊最近重温旧梦，找回了当年的最爱，真是令人无比思念啊。这话听起来怎么这么怪。《上古卷轴5》真的是我的青春回忆啦，这次刚在电脑上装好，我就吭哧吭哧跑去下了一大堆有用的没用的mod。嗯，有人问我是不是想玩成少女卷轴？“@#%……￥@！＃￥！@#”拍拍手灰，我们接着说。既然是重温，当然继续我的猥琐潜弓流啦，一路刀枪剑戟斧钺勾叉兜遍天际，一身酷炫装备准备冲向奥杜因大魔王的老巢时，游戏奔溃！mod冲突！存档坏了！意味着辛苦多日的少女mod啊呸，是酷炫mod全部白装，天际多日游也是白去，只有重装一条路了！如公羊我等不屈不挠之辈，怎么会因此放弃？嗯，果断放弃上古卷轴另寻新欢啊哈哈哈（此处应有掌声）。



 一边骂暴雪一边玩暗黑的小P羊

说真的，P羊到今天为止依然觉得暴雪是值得一战的公司，当然P羊所谓的“值得一战”就是在背后咬牙切齿地偷偷骂暴雪去死了。谁让它把P羊掏钱买的第一款暴雪游戏，暗黑3的拍卖行给关了呢？这不是变相逼我在新版本里当刷子吗？几百年不当刷子的P羊当然是非常的愤怒，虽然没有100%肯定，但基本上原计划是不会去玩暗黑3的资料片的。无奈最后被朋友坑了一把，还是乖乖掏钱买了《夺魂之镰》。然后居然还十分配合地在游戏里面研究了秘法师的数种战斗技能组合（什么跳跳法啊，双火蛇法啊，黑人法啊，我都不懂的！）。这不正是论坛里面讲得明里说不玩，背地里偷偷刷的无耻小人了么？555，节操掉了一地。

 修车摊的小i是一道美丽风景

你是否想问这道“美丽风景”指谁？没错，正是英明神武、身手矫健、常带领族人走向光明的1V5大神——本SAMA！

故事是这样的：3月底的某个阳光明媚的早晨，当小i哼着小曲儿，踏着二轮爱骑，心情愉悦地向着编辑部大本营行进时，突然发现不远处的路面有异样——那条深深陷下去的是什么？……坑啊！……待意识到那是前不久刚挖过下水道的佐证时，一切为时已晚。只听轰天一声巨响，爱骑的后轮成功沦陷……

其实，爆胎并不是什么新鲜事，新鲜的是一个月里在同一区域接二连三爆了三次！更新鲜的是，编辑部方圆2公里内竟然完全找不到一个修车摊！于是乎，一首美好的上班进行曲演变成推着沉重的脚踏车在前不着村后不着店的开发区四处游荡的流浪曲……

眼见荷包出血的速度为此就快超过自由落体，小i得到了一个血淋淋的教训：刷副本前，一定要记得先踩个点！

于是在接下的一个月里，本大大骑着打满补丁的二轮爱骑，将编辑部附近的所有修车摊考察了个遍，并自制手绘地图一份，标明各处修车摊点的位移坐标。这下妈妈再也不用担心我修车了！^_^

……

阿勒？刚出门就爆胎了？！

 “逼格”不断提升的某CC

每天都在感叹时间的流逝，这上下班路上加起来的两个小时真是无比漫长。不想就这么浪费，途中会路过各种街道、十字路口、天桥、公交站台、地铁站、见到太多太多的人，太多太多的景，可能时间长了都会麻木。但是我还是想去多去寻找一些美丽的风景，用手中的手机、相机记录下来。突然脑袋里就蹦出了一条格言：生活中并不缺乏美，缺乏的是善于发现美的眼睛。哈哈！突然变的各种文艺，其实就是路上的时间太无聊了，只想寻找一些风景罢了……



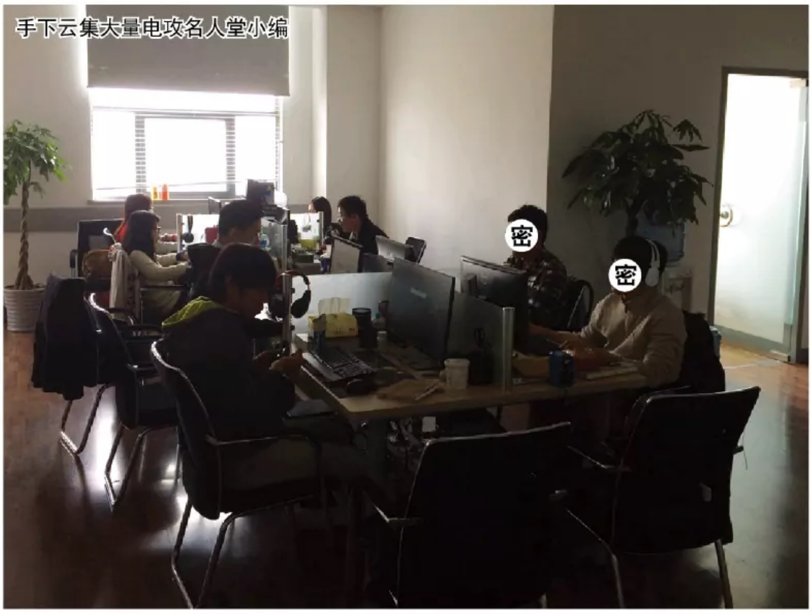
最近不断尝试新游，可没有一款能让我能够坚持玩下去的。体验过一番就罢，页游基本都是挂羊头卖狗一点创新都没有。还是等《激战2》开了，上去战一发吧！（差点一冲就买了典藏版了，对各种手办无抵抗力啊）





编辑部黑镜头

已经离开"电攻"多年的人气小编火狼最近终于创立了属于自己的事业！话说每一个男人（狼）心中都有一个创业的梦想！小段，欢迎你加入伪老板的行列！火狼：啊呜！~~~大家要关注我的手游网站哦！地址：www.youqudian.com


手下云集大量电攻名人堂小编


以后请叫我狼总"CXO"


火狼哥进入游戏圈以来的全部家当都在这里了


编辑部例行聚餐，调侃新人是必备节目，公羊君上台表演小品，台下女生口水横流……

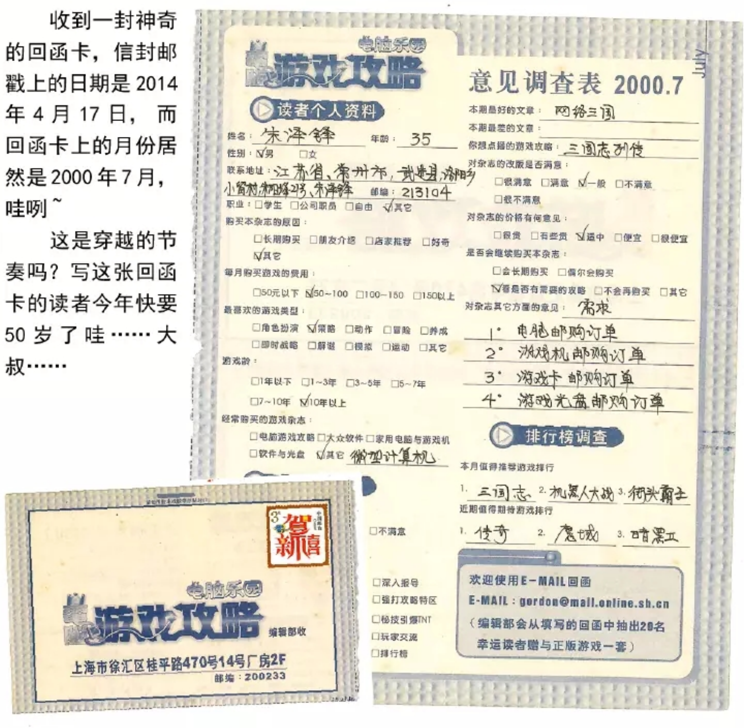

送上阿汤叔在海南岛海滩边发回来的爽照，此时小编们都有怒砸电脑的冲动……



暴雪最近新出一批中文版官方游戏小说，作为剧情党的阿汤叔必须收集！

收到一封神奇的回函卡，信封邮戳上的日期是 2014 年 4 月 17 日，而回函卡上的月份居然是 2000 年 7 月，哇咧~

这是穿越的节奏吗？写这张回函卡的读者今年快要 50 岁了哇……大叔……


电脑乐园 游戏攻略

读者个人资料

姓名：朱泽锋　年龄：35

性别：☑男 □女

联系地址：江苏省、常州市，武进县，湖塘乡小留村湖塘路2号、朱泽锋　邮编：213104

职业：□学生 □公司职员 □自由 ☑其它

购买本杂志的原因：□长期购买 □朋友介绍 □店家推荐 □好奇 ☑其它

每月购买游戏的费用：□50元以下 ☑50~100 □100~150 □150以上

最喜欢的游戏类型：□角色扮演 ☑策略 □动作 □冒险 □养成 □即时战略 □解谜 □模拟 □运动 □其它

游戏龄：□1年以下 □1~3年 □3~5年 □5~7年 □7~10年 ☑10年以上

经常购买的游戏杂志：□电脑游戏攻略 □大众软件 □家用电脑与游戏机 □软件与光盘 ☑其它 微型计算机

意见调查表 2000.7

本期最好的文章：网络三国

本期最差的文章：

你想点播的游戏攻略：三国志列传

对杂志的改版是否满意：□很满意 □满意 ☑一般 □不满意 □很不满意

对杂志的价格有何意见：□很贵 □有些贵 ☑适中 □便宜 □很便宜

是否会继续购买本杂志：□会长期购买 □偶尔会购买 ☑看是否有需要的攻略 □不会再购买 □其它

对杂志其它方面的意见：需求
1. 电脑邮购订单
2. 游戏机邮购订单
3. 游戏卡邮购订单
4. 游戏光盘邮购订单

排行榜调查

本月值得推荐游戏排行
1. 三国志 2. 机器人大战 3. 街头霸王

近期值得期待游戏排行
1. 传奇 2. 魔域 3. 暗黑II

□不满意 □深入报导 □强打攻略特区 □秘技引爆TNT □玩家交流 □排行榜

欢迎使用E-MAIL回函
E-MAIL：gordon@mail.online.sh.cn
（编辑部会从填写的回函中抽出20名幸运读者赠与正版游戏一套）

电脑乐园 游戏攻略 编辑部收
上海市徐汇区桂平路470号14号厂房2F
邮编：200233

美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



@炬 广西 梧州

大叔，那个和辜允什么的台湾妹子（某一期的）什么时候登上看你妹啊，我和我的小伙伴们都在期待啊，还有 80 天我们就要各自离去，再也没机会一起看电攻和追看你妹了……



那个妹纸的照片和资料大叔还在整理中，请继续期待哦，天下没有不散的宴席，以后同学会见面人手一本电攻，一张看你妹海报就够了，哈哈！



小兵真穷 河南 洛阳

为什么我后撤步有时候用不出来？感觉跟街头的后撤步不太一样呀！



后撤步最重要的一点就是，按 A+ 方向键触发后撤技能后，再按 D 键投篮前，右手方向键要全部松开，触发不出来的主要原因一般都是右手方向键没松开的关系。



度° 福建 泉州

你好！请问能不能给我推荐一款能在小米上玩的暗黑系列的手机游戏？



亲，《地牢猎手》就很好玩噢！



大晴天 宁夏 银川

Wp8 手机能看移动版电攻杂志吗？



目前暂时还不行哦，现在电攻杂志上线的移动版只有苹果平台上的，安卓版本目前还在测试中，WP 平台的版本还在开发中……你懂得！@@~



十六夜猫 安徽 安庆

突然发现电攻可以免费下载了，这对我这个在外地读大学的屌丝来说可是福音呐，不然每年只有逢年过节回家才能看到攒了好长时间的杂志……这样一来手机下的当月看，家里每个月买的杂志用来收藏，各种赞啊！祝电攻越来越好！可别像其他杂志一样跪了！



请放心，电攻在全国拥有成千上万个像你一样的屌丝大学生读者，对你们的负责就是我们办刊的根本所在。永不停刊是我们的承诺，再次感谢你对杂志的支持和厚爱！



Nemo 英国

诺基亚 X 性能怎么样，值不值得入手？



优点：大小尺寸对于手感体验不错。运行速度比较快。操作简单。外观漂亮，续航时间长。

缺点：触屏操作手感略显生涩。屏幕较小，屏幕分辨率低。系统略显不足。

这款是诺基亚新推出采用安卓系统的手机，内容比较简单。若是想玩游戏或者体验视频效果还是敬而远之的好。对于体验过中高端机系统的朋友来说，想来没有那么容易习惯。不过诺基亚耐用结实的好口碑作摆在那，同时手机自带应用少，作为老人机来说，这款是相当适合的。不光在于外观硬件，也在于低廉的价格。这款手机是不是标志着诺基亚再次意欲重登手机市场顶峰？拭目以待。



也许…忘了？ 辽宁 鞍山

激战 2 好玩么？剑灵玩伤心了 不知道和剑灵一样么？



《激战 2》和《剑灵》区别还是很大的哦，激战 2 是收费买断游戏，商城消费要比剑灵低，而且他是美式竞技类的游戏，画风也和剑灵相差很大！不过现在国内的网游大多都会让玩家伤心……就像你微信名字一样，或许伤心过后也就忘了……



Sneakerhead Lp 江苏 南京

《激战 2》买 88 和 198 的激活码区别大吗？对以后游戏会不会有什么差别？



其实 198 元的版本就是会附赠一个游戏内绝版的背部翅膀皮肤，没有属性的，对游戏也没有任何影响，只是好看而已，不是高富帅玩家我看免了也罢！



XXOO　马尔代夫

大学党正在纠结联想 Y510p 与神舟 K650 入手哪部？预算充足！



对于大学党而言，现在购买肯定是要买一台四年都够用的电脑，显然这两款肯定都够用。I5 或者 I7 的处理器都可以选择，GTX765Mor755M 的显卡能够胜任市面上任何网游。神舟笔记本一直以性价比出众闻名，神舟 K650C 与联想 Y510P 在相同配置的情况下，大概能便宜到一两千元左右。但是其散热与外观以及做工方面肯定是不及联想那么出色。介于你预算充足，还是选择联想 Y510P 吧。红色的背光键盘足够炫酷，I5-4200M，GT755M 大概六千多差不多就能拿下了。



梅子　福建 莆田

能给个 2000 元的主机配置吗？不含显示器，玩玩 dota2 和 lol 这样的。



CPU：intel G2020　主板：技嘉 B75M　显卡：蓝宝石 HD6570 1G　这三大件加起来大概一千两三百左右。然后内存条：金士顿 1333 4G 250 块左右，硬盘：希捷 500g　320 左右，电源：300W 先马刺客 430　120 左右，机箱爱国者 CA-E620　100 元左右　。这样配下来可能会有点超一两百的预算。不过也算主流电脑了。



二十三年蝉　江苏 苏州

高一时开始追电攻的，现在都大学毕业工作一年多了，想邮购全年的杂志。还记得那个时候有位叫月月的小编，我很喜欢，但不知道什么时候开始看不到了。



月月已经跳槽到某高端游戏公司任职咯，编辑部都快成游戏人才培养基地了，没办法……爱和正义顶不上生活压力啊！你要是喜欢月月干脆定一年杂志，大叔我帮你搞一张月月亲笔签名照片好不好？



午夜，誰在淺唱　广西 百色

有没有好的收集妹子卡牌游戏？推荐几款给孤独寂寞的我吧，谢谢！



这个太多啦，最近出的几款都不错，比如萌妹子卡牌游戏　《魔卡幻想》，盛大的《魔物狩猎者》，还有刚公测的《全民女神》和《战姬天下》等等你都可以试试哦！



X C O M -ENEMY ?-/　伊拉克

是不是每个微信留言都会在每月杂志最后一页微专栏里出现？



不是所有的人都会出现，我们会精选一些有意义的，能够给其他读者在游戏等方面提供建议和帮助的问答来刊登哦！



狄威克克　广东 河源

小编小编，求推荐几款恐怖动作类单机，配置要求不要极高的。逃生那一类的，求几款，谢谢！



《行尸走肉》系列和《腐烂国度》是最近两款比较火的单机游戏，配置也不是非常高，你可以试试看哦~



王昱　新疆 克拉玛依

我想问问樱桃自家的 MX 2.0 黑轴机械键盘如何？和 3.0 比有什么不足？



cherry MX-Board 3.0 与 2.0 大约贵了一百块钱左右，其外观上没有什么本质的区别，多了大概 4 个功能型的按键，还有 logo 改成了印刷的，不过自带背光效果。其键盘材质上也采用了磨砂塑料制作，抗污与表面的触感更加好一点，还有 USB 连接口变成了两段式，使用独立 USB 线链接，携带更加方便。还有一个区别就是 3.0 底部增加了防滑垫，有效提高了键盘稳定性。虽然贵了大概一百元左右，不过这些升级都还是可圈可点的，建议游戏玩家还是选择 MX3.0，不管游戏舒适度还是材料都会好一些。



fireflies　河南 洛阳

戴尔 15r5528　和联想 y400 比的话那个更适合玩点游戏？同时也要用来 cad 画图？



两款大概都是五千元左右的笔记本，至于性能方面，联想 Y400N 的可能要优于一点戴尔 15r5528，最主要是显卡会好一点，玩游戏会更给力一些，不过价格可能会贵几百块。戴尔 15r5528 这款定义为家庭娱乐本，屏幕有 15.6 寸。而联想 Y400N 定义为学生本，其玩游戏更好。至于 cad 作图，不太需要多高的显卡，都可以胜任。至于这两款看你愿意选择多大的笔记本屏幕了。

CONTENTS 2014.05

游戏攻略 目录

001 **网游风云榜**

002 **游戏新闻**

006 **游戏 X 光片**
细数各种游戏的画面质感

010 **新游大腕**
大航海时代 V
十五年等来这么个东西！

014 **网游最前沿**
魔界村
幻想神域 OL
天谕

020 **网游攻略全指引**
黑金
水战巨人峡湾 陆战夺旗血牙山
龙之谷
剑指最强对手！

024 **强档预报**
真三国无双 7 with 猛将传

028 **单机新作预告**
看门狗
重返德军总部：新秩序
杀手已死
火焰限界

034 **极速体验**
全方位报道夺魂之镰
进击吧！涅法雷姆
奇迹时代 3
时代已至，奇迹吾创

042 **单机强打攻略**
模拟城市 5
轻松拥有日入万金的大都市！

048 **游边戏外**
改变暗黑世界的十三个女人

054 **英雄联盟专区**
瓦解生命的巨眼：虚空之眼维克兹
S4 脱坑宝典：拼抢凶悍的下路双人组

060 **GAME 后勤组**
攒机月月谈
吊渣天的硬件配置
时尚 IT

064 **面对面**
ChinaJOY2014 优秀 COSPLAY 选手大点兵

068 **第一现场**
直击《魔女战争》日本地区独代签约仪式

069 **玩家交流**
每月动向
编辑部黑镜头

071 **微专栏**

电攻网游风云榜



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静 杨勇 陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张贞颖
美术编辑：欧阳瑛 费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

关注电玫官方微信公众平台

我也能上杂志！

微信二维码扫描关注

号码搜索关注：PCGG2013

专注游戏十五年

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略